ファイナルファイトII続報

1993年4月9日発行(毎月第2第4金曜日発行) 第1巻第6号通巻6号

どデカクロスワード第4弾

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。



■特集■

ココだけの話

1 こっそりさぐるSFCのあのウワサ

ストIIダッシュ/ロマ サ・ガII/FXレースゲーム

2 開発スタッフが教える㊙攻略法

スターフォックス
ドラゴンボールZ
メタルマックス2
ウルトラセブン
オウガバトル
ほか

■特別付録■ これ一冊でスクウェアフリーク

FFテレカ プレゼント付き

スクウェア パワーブック

No. 6
4月9日号
定価490円

7月発売決定! 聖剣伝説2 最新情報

★名作プレイバック
FFI～V/ロマ サ・ガほか

★特別インタビュー
坂口副社長、天野喜孝先生ほか

© 1993 TONG KING SHOW


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
絢爛たるファンタジーに酔い、
衝撃のアジリティバトルに驚く。
全国のRPGファンの皆様もうすぐ発売です。
さあ扉を開いて、愛と冒険の世界へ。
Estpolis
エストポリス伝記
スーパーファミコン用ROMカセット
6月発売！
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

エストポリス伝記
発売記念
スペシャルプレゼント!

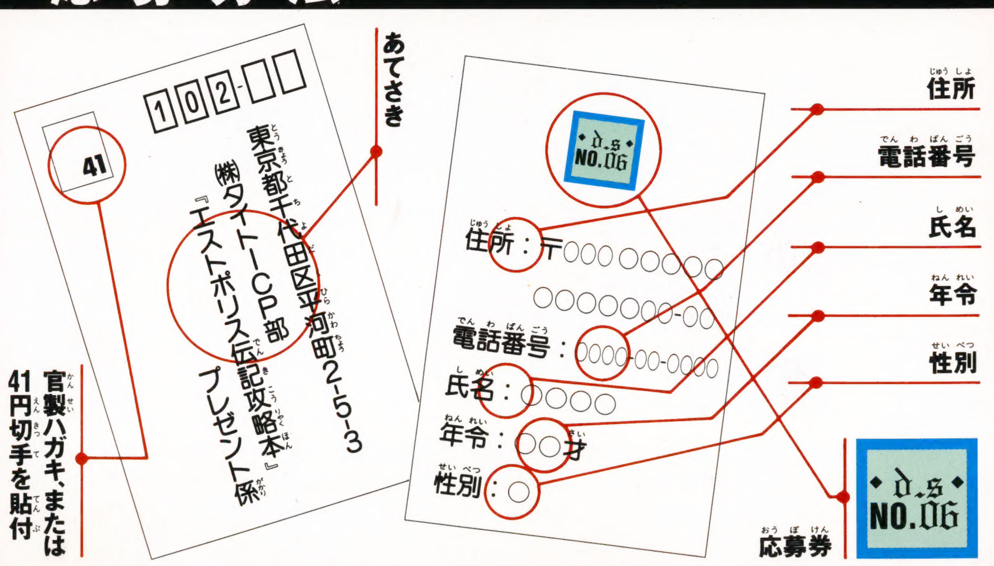
永久保存版

攻略本がもらえる!!

ゲーム製作者みずからが
秘密を明かす!
見て楽しい、
読んでタメになる
㊙情報が
イッパイ。

応募方法

ハガキに住所、電話番号、氏名、年令、性別をご記入、応募券を貼付のうえお送りください。



締め切り:4月30日
(当日消印有効)

※数に限りがございますので万一、品切れの時はご了承ください。

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局　東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン® は任天堂の商標です。 株式会社タイトー®

BPS
BULLET-PROOF SOFTWARE

おまたせしました！
おまたせしました！

4月2日㈮いよいよ再販決定!!

SUPER TETRIS 2 +BOMBLISS

スーパーテトリス2＋

スーパーテトリス2＋ボンブリス

価格 8,500円（税別）（8メガバッテリーバックアップ付）

TETRIS™ AND © 1987. TETRIS 2™＋BOMBLISS™ AND © 1991・1992. V/O ELECTRONORGTECHNICA("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED. TETRIS LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE. TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV. BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC.

BPS ㊙情報局

スーパーテトリスも発売されてからもう2ヶ月、まだ買っていない人は4月までもう少しがまんしてね。さて、遊び続けて2ヶ月目の君にそっと教える㊙情報……ボンブリスにはコンテストとパズルがあるのは知っているよね、そのコンテストモードでの君のハイスコアはいくつかな？92？96？まだまだ甘いね。このパズルモード、100点以上も得点することが出来るんだ。ヒントは「一気に多くのラインを揃えると…」これでわかったかな。そこでBPSではパズルモードのハイスコアを募集するぞ。スコア画面を写真にとって送ってくれた中で一番の高得点を出した人はこのコーナーで名前を発表するからね。それじゃ応募待ってるからね。



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
日本の文化、囲碁ファンに贈る。
ーボンブリス
スーパーファミコン初の対局囲碁ソフト
日本棋院推薦
対局
ゴライアス
囲碁
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
5月14日㈮発売予定 価格14,800円(税別)
TAIKYOKU-IGO c 1985 by BULLET-PROOF SOFTWARE, INC. GOLIATH c 1988, 1991, 1993 by MARK BOON.
GOLIATH LICENSED to BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
c 1989, 1990, 1991, 1993 by BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

電撃スーパーファミコン

CONTENTS

［第6号目次］
（1993年4月9日発行）

COVER
イラスト／佐々木 晃（TONG KING SHOW）
デザイン／関野邦章（12 to 12）
タイトル／高木和雄
製版／松木 繁（大日本印刷）

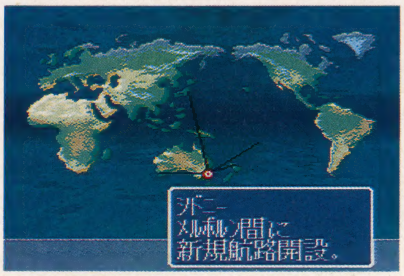


特集

ココだけの話

特別付録
読者人気NO.1 ソフトハウスに迫る
特製FFテレカプレゼント付き
スクウェア パワーブック

NEW GAME FLASH





COMIC

読者参加RPG



GAME INDEX　50音順

本誌中の略号・記号の見方

RPG……ロールプレイング
A・RPG……アクション・ロールプレイング
S・RPG……シミュレーション・ロールプレイング
ACT……アクション
SLG……シミュレーション
STG……シューティング
AVG……アドベンチャー
RCG……レース
SPG……スポーツ
PZG……パズル
ETC……その他
B……バッテリーバックアップ
P……パスワード
M……マウス対応

人気大洪水 遂にレギュラー企画に昇格
どデカクロスワード 第4弾
8

どデカ クロスワードパズル 第4弾

大人気のゲーム関連クイズ。創刊記念企画としてやってきたけれど、大好評のため、今号からはレギュラー企画に昇格！　みんなが飽きるまでズーッと続けていくからよろしく！



SFCソフト50本放出

ついに登場、読者の作ったどデカクロスワードに挑戦!!

ズーッと続けるぞ！　なんて言うのは簡単、やるのは大変。特にクロスワードを作るのは超タイヘン。「こんなもの毎回作ってたら死んじゃうよ。半年に一度にしよう」担当の渡部は泣き言を言う。「馬鹿野郎、読者のみなさまが楽しいって言ってんだから毎回やれ」と暴れる編集長。あわや編集部分裂の危機を救ってくれたのは、一通の手紙だった。
『一生かかっても作り終わらないかと思った。クロスワードを作るのがこんなに大変だとは思わなかった』という手紙と共に、完成したクロスワードパズルが…。もちろんスタッフがさっそくテストプレイ。電撃どデカクロス名物（笑）の多少の強引さ（キン筋マン消しゴム、略して〝キンケシ〟はツライね）はあるけれど、完成度はまずまず。きっちりデバッグして合格！　というわけで、今回のどデカクロスワード第４弾には、千葉県市原市の〝T-YONE〟クン（19歳）の作品が採用されることになったのだ。３日間寝ずに作ったという〝T-YONE〟クンにはスーパーアスキースティックとおもちゃ券（ソフト１本分）を贈るぞ。



今号のプレゼント

創刊記念ではないので、あまり豪華とは言えないかもしれないが、今回は、正解者の中から抽選で50名にSFCソフトを１本ずつプレゼントしてしまう。ただし、いろいろな事情があって、何のソフトが当たるかはわからない。ヒット作あり、イマイチな物あり…。とにかく上の写真のソフトの山の中から１本をプレゼントするから、何が送られてくるか楽しみに待っていてくれ。希望ソフト名は書かなくていいからね。

応募方法

10ページのどデカクロスワードを解いて、最後の答えがわかったら、その答えと、右の質問の答え、そしてキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いて、右ページ下の応募券を貼って送って下さい。

[質　問] パズル＆クイズの賞品は、何がいいですか？（１万円以下で）
[あて先] 編集部（☞164ページ）『6号どデカクロスワード係』
[しめきり] 平成5年4月8日
[当選発表] 電撃SFC第8号

●雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに入賞された方はこの号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

どデカ クロスワードパズル大募集

"T-YONE" クンのクロスワードパズルの出来に気をよくし、全国40万の電撃読者のみなさまより、どデカクロスワードを大募集することにします。決して編集スタッフが手を抜きたいとか、楽しみたいとか、そういった意味ではなく(苦笑)、読者のみなさまと一緒になって雑誌作りをしたいわけで…。とにかく、大募集です。

下のおきてと基本を守ってくれれば多少の強引さもご愛敬。多少のムリは編集部のクロスワード制作エキスパートチームでなんとかします。

ところで、下の基本のところには書いてありませんが、答えとなる単語は名詞で、途中で切ったりしてはいけない（たとえば、『ドラOOOOO』がカギで、答えが『ゴンクエスト』というのはダメ）というクロスワードの基本がもうひとつあります。編集部でもなるべく避けるようにしていますが、これを追求すると、かなりツライので、基本にははずれますが、なるべくゲーム関連の語句を増やすということで、多少は許すことにしています。「こんなのはクロスワードではない」というお叱りのおハガキも届いていますが大目に見てください。

完成した人はタテのカギ、ヨコのカギ、正解を編集部『できたよ、ナベちゃん係』まで送って下さい（電話番号・住所・氏名・年齢も）。雑誌掲載分には豪華なプレゼントを贈ります。



どデカクロスワードパズルのおきて

❶ゲームに関する語句が60%以上

電撃どデカクロスのいちばんのウリはゲームに関連した語句で構成されていることです。100%ゲーム関連語句で構成されていればベストですが、最低でも60%ぐらいはゲーム関連語で構成してください(多少のこじつけ可)。

❷タテ25マス、ヨコ20マスで作る

クロスワードのマス目の数はタテ25マス、ヨコ20マスに統一します。作ってみると、意外と大きくて、途中で気が遠くなったりしますが、最後まで手を抜かずに頑張って作ってみてください。

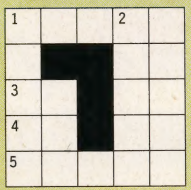
❸最後の答えは作らなくてもいい

最後の答えを導く問題となる部分（A～Zのマス）は編集部で作ります。また、クロスワードとして成立しているかどうかの最終チェック、カギの部分の手直し等も編集部でさせていただきます(自分でもよく確認してね)。

クロスワードパズルの基本

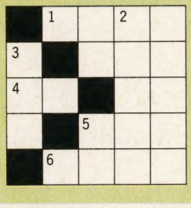
❶黒マスがタテ・ヨコ2つ以上並ばない

右の図のように、タテやヨコに2つ以上黒マスが続いてはいけないというルールがあります。もちろん斜めにつながっているのはOKです。



❷黒マスで区切られたエリアがない

もうひとつは、右下の図のように、黒マスで囲まれた、完全に閉鎖されたスペース（専門用語でシマという）を作らないことです。



❸語句の頭には必ずナンバーを付ける

最後は禁じ手ではなく、基本的なルール。それぞれの語句の頭には必ず番号を付け、カギを必ず作ってください(意外と忘れるので注意)。

第4号 大好評!! カルタクイズ99 正解率18%の超難問!!

第4号のクイズ『カルタクイズ99』にたくさんの応募ありがとう。新趣向で、しかも編集部内でも資料なしで正解を答えられる人がほとんどいない、ハードなゲームバランスだったにもかかわらず、正解者が1375人もいたのにびっくり。

気になる正解は上から2段目、右から4枚目の『ファランクス』と写真のない『ロケッティア』。いちばん多かった間違いは『ウルティマVI』の写真がない、というもの（上6、右3にちゃんとあるよ）でした。「難しすぎる」という泣き言が多い中での正解者はエライ！ 応募総数7635通の内、正解率18%という超難問。正解者の中から抽選で100名にスーパーアスキースティックを、50名に電撃テレカをプレゼントします。



スーパーアスキースティック当選者は60ページ

6号クロスワード応募券

ヨコのカギ

1 ムチを振るコナミのACT
9 SFC版も登場。原作は水木しげる
15 『ブライ』のシナリオは、──健男氏
16 『ストII』の春麗は──国代表
17 『──ゴエモン　ゆき姫救出絵巻』
18 『弟切草』に唯一出てくる鳥
19 F1の日本での開催地
20 ナムコの『──ギャング・ザ・ビデオ』
22 カラーを日本語に直すと？
24 Ⓑボタンでダッシュするとマリオは──
25 山田康雄氏の声でおなじみの──三世
27 続編は早押し二段、将棋の定番ソフト
31 キン肉マン消しゴム、略して？
33 ジャレコの『ラッシング・ビート──』
34 『DQ I』最強の剣、──つるぎ
36 ヨコ1のアイテム、投げると戻ってくる
37 『DQII』、月の紋章は──城で入手
40 ルー大柴はコレのCMに出演している
42 オーストリアの首都
43 宝箱の──には何が入ってるかな？
44 『スーパーアレスタ』の発売メーカー
47 RPGで情報を集めるところ
48 戦国武将、──信玄
49 『DQ V』の港町、ポート──
50 光栄のSLG、『──の嵐』
52 『DQ V』サンチョの初期装備、ステテコ──
54 『スーパー桃鉄II』で収益が多い季節
55 ＰＣエンジン版で声優ＴＡＲＡＫＯと言えば？
57 男の子がヒーローなら女の子は──イン
58 野球で下投げのこと、──スロー
60 懐しいＦＣ、『──のまもるもせめるも』
63 『FF』のキャラデザイナー、──喜孝
64 ロックマンの宿敵、Dr──
66 バンダイのACT。3分で勝負と言えば？
67 マリオはコレを100枚集めると1up
69 ヨコ54で収益が少ない季節は？
70 地面の下
71 『FF IV』の竜騎士、カ──
72 『DQ I』の続編
75 嘘つきはコレの始まり
77 『FF V』、吟遊詩人は──う
79 エニックスFCソフト第1弾、『──ドア』
80 『ドラッケン』はこの国生まれ
81 某TVクイズ番組、──Q
83 バッツの親友であるチョコボの名前
84 『ゼルダ』の最後の敵
85 ゲームでもやって──晴らし
87 『すごろクエスト』、略して？
89 『ストリートファイターII』の主人公
91 ヨコ111は主人公の──
93 『スーパーブラックバス』は、──をするゲーム
94 ヨコ89の苦手な物
96 『ロマ サ・ガ』、クローディアの故郷
98 『スーパーマリオカート』、キノコ、フラワー、スター、と言えば？
100 ノッポさんの相棒、──くん
103 イルカを英語で言うと？
107 ナムコから出たパネルめくりACT
108 『DQ』の定番アイテム、──の鏡
109 スラリンがスライムならドラきちは？
111 『DQ V』、マーサの夫
114 『FF IV』封印の洞窟のカギ、──の首かざり
116 『DQ』で昼夜を変える呪文
118 ラグビーで組むもの
120 『FF V』で時空魔法を使用するジョブ
122 英単語は──力で勝負！
124 『MOTHER』を日本語に直すと？
125 円周率を表す記号
127 『負けるな！魔剣道』主人公、剣野──
128 ヨコ1の主人公、──＝ベルモンド
129 マリオのキャラを使った落下型PZG
132 麻雀で、コレがあるほど点数が高い
134 SFCのタイトルは、よくコレが付く
136 『DQ V』マホトーンの効果、──の杖
138 機械にはコレがつかないように注意！
140 『FF V』敵のHPを$\frac{1}{4}$にする魔法
143 『マリオワールド』の小ボス、──ブイ
144 農業を営む家
146 コナミのACT『──アドベンチャーズ』
149 『FF V』アビリティーの1つ、──目
151 『DQ I～III』は──伝説3部作
153 RPGにつきもの。直訳すれば「出来事」
156 女の子の応援団、──ガール
157 とうもろこしを英語で言うと？
159 カプコンのACT、──ソード
160 敵の1番偉いヤツ
162 『DQ』シリーズの体力回復呪文
164 船や飛行機の通る道
165 アイレムから出た懐かしの潜水艦STG
166 『FF V』、トードと同じ効果の青魔法
169 ツインビーを作った博士
171 RPGで、南は画面の──のほう
174 タイトーのRPG、『──神話ジャーヴァス』
175 『ストII』のヨガ男、──ム
176 家にだれもいないこと
177 『スーパーファミスタ』の発売メーカー

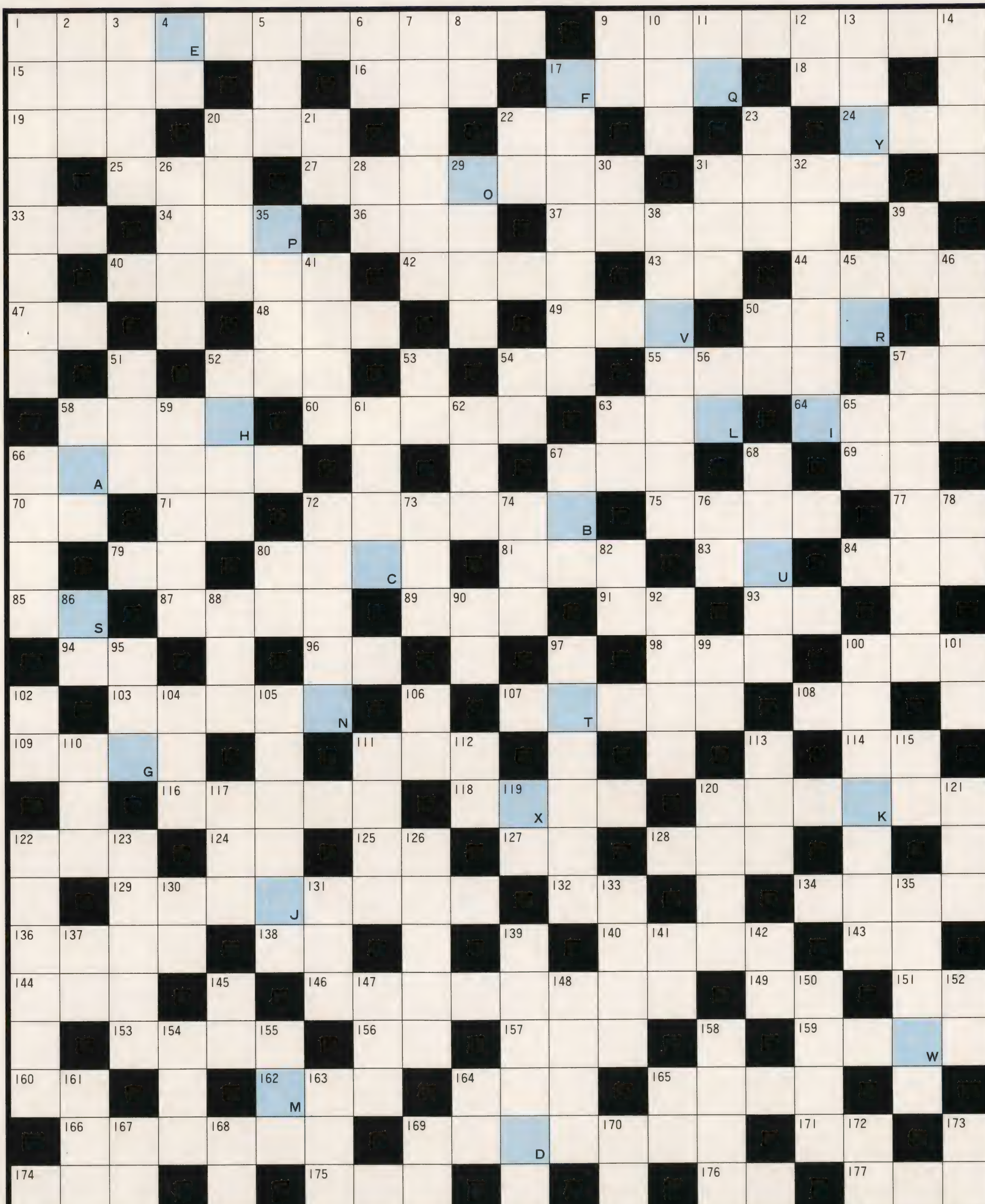
どデカ クロスワードパズル 第4弾

パズルの解き方

タテ・ヨコのカギをたよりに、がんばって右のマス目を埋めていってください。そしてA～Yのマスの中の文字を順番に並べると、ある質問の文ができあがります。その質問文から導き出される答えが、今回のパズルの解答となりますので、それをハガキに書いて送ってください。なお詳しい応募方法については8ページを見てください。

タテのカギ

1 任天堂の名作、氷山登りACTと言えば？
2 タイトーの『ゆうゆの──でGOGO！』
3 バンダイの『──☆タルるートくん』
4 『摩陀羅赤』の作者、田──昭宇
5 『ウィザードリィ』、通称──
6 無理に連れて行くこと。漢字で「拉致」
7 オバケの──
8 『コズミックファンタジー』の主人公
9 アイレムのACT『大工の──さん』
10 SNKのFCソフト、キューバが舞台
11 『DQ V』のキラーパンサー名は──ゲレ
12 RPGで画面の上の方角は？
13 16連射で有名になったハドソンの元名人
14 『FF V』、シヴァが封印されてる城
17 ネオジオからSFCへ。格闘ACTだ！
20 コナミの超ムズACT『──スピリッツ』
21 鬼退治から社長へ。──太郎
22 『信長の野望』河野通直が治めていた国
23 電撃SFC編集部は千代田区──にある
26 コナミのSTG『──ウスだ！』
28 『DQ』のマヒ治療呪文、キア──
29 『天外魔境II』被害を半分返す──鏡
30 『ドルアーガの塔』の主人公
31 『スーパーマリオランド2　六つの──』
32 PCエンジン『天使の詩』はこれが題材
35 ウゴウゴルーガの、──といっしょ
38 上上下下左右左右ⒷⒶと言えば？
39 『中山──のトキメキハイスクール』
41 『じゅうべえくえすと』のお助けキャラ
45 はぐれメタルが仲間になるのは──次第
46 カプコンがFC化したSFX映画
50 続編はもうすぐ、『ファイナルファ──』
51 羽を取ると──マリオに変身！
52 藤子不二雄原作、アイレムのACT
53 ハル研の『アドベンチャーズ・オブ・──』
54 麻雀で東場の次は──場
56 鬼の頭に生えているのは？
57 カルチャーブレーンの格闘ACT
58 進化したブロック崩し『──ノイド』
59 タイトーのSTG、『──ツイン』
61 『DQ』、メダパニをかけると──する
62 長谷川町子原作と言えば「──さん」
63 『スーパー上海ドラゴンズ──』
65 「もし」を英語に直すと
66 STGはここを舞台にしたものが多い
67 英語で呼ぶこと
68 データイーストのロボット刑事ACT
72 未来の世界のネコ型ロボットと言えば？
73 体力を回復したり、病気を治すもの
74 道具を──と、効果が現れる
76 『天外』シリーズに出てくる土偶──
78 短い剣を──剣と言います
80 『DQ V』の主人公の初期装備、布の──
82 『シムシティー』ではこれの整備が大切
86 SLGで敵の行動をさぐること──敵
88 イマジニアの『PGAツアー──』
90 ハドソンの『銀河お嬢様伝説──』
92 タテ50の2面はここが舞台
95 ミネアに化けたマネマネは「ミネア──」
97 『──スペシャル』元はパソコンの名作
99 コナミのSTG『ポップン──ンビー』
100 『DQ V』、レヌール城で入手する物
101 『ストII』サガットやベガがいる国
102 『ストII』の日本代表「──モンド本田」
104 『DQ』シリーズの移動呪文
105 『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の舞台
106 コナミのACT『ぼくって──』
110 『DQ V』ヘンリーの故郷、──ハット城
111 羽のついたノコノコ
112 煙突の中は──だらけ
113 『モノポリー』、カードがひける共同──
115 道具屋でお金を払ってアイテムを──
117 沖縄県の県庁所在地
119 徹夜でゲームをしてると目の下にできる
120 『DQ V』ロウソク型の怪物、──小僧
121 「おそ松くん」イヤミの決めゼリフ
122 『DQ V』ツボのフリをしてる怪物
123 RPGでお祈りをしたりするところ
126 『ポピュラス』を発売したメーカー
130 『FF IV』の忍者、エ──
131 タテ72に助けを求める男の子
133 ケムコのA・RPGでSFCと言えば？
135 任天堂SFC第3弾『──ウイングス』
137 『FF V』──水士の得意技は「ちけい」
139 助さん、格さんをしたがえて…
141 格闘ACT、『──ま$\frac{1}{2}$』
142 『ストII』アメリカ代表、──ル
145 『FF IV』のモンク僧長
147 仲間、一党
148 『ドラゴンボール』豚の妖怪
150 スクウェアのRPG『──ング　サ・ガ』
152 君の──意なゲームは何？
154 女の人の顔を覆う薄い布
155 目的を見失ったら──に暮れる
158 『マリオカート』でⒷボタンは──
161 『DQ』で1人の守備力を上げる呪文
163 堀井雄二監修の『──きストリート』
164 『ゼルダ』キノコと交換する魔法の──
165 ハズレのこと
167 IGSの『──リアンＶＳプレデター』
168 ウルフチームのRPG『──ギーア』
169 ライオンのこと
170 ハドソンのトレードマーク「──すけ」
172 ──からぼた餅
173 「オクトパス」を日本語に直すと？




T&E SOFT
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
1993年夏、
日本史上、最高のテーブルトークRPGが、
スーパーファミコンに新登場。
※原作文庫本の売上げ総数国内最高300万部。
SWORD WORLD SFC™
ソード・ワールドSFC
■スーパーファミコンソフト　12M+バッテリーバックアップ　©1993 T&E SOFT/グループSNE
今夏いよいよ発売
予定価格 9,800円(税別)
風雲の、大地へ。
フォーセリア



イラストレーション／横山 宏

WINK・志茂田景樹によるCMオンエア！

ソード・ワールドSFC予約キャンペーン 実施

3／27(土)〜4／20(火)



期間中にキャンペーン参加ショップ店頭の専用ハガキで
『ソード・ワールドSFC』をご予約の方から
抽選で3,000名様に① WINKオリジナルCD、または②
「ソード・ワールドSFC」オリジナルCDのどちらかをプレゼント。
※詳しくは、キャンペーン参加ショップ店頭でおたずねください。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

株式会社 ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500


CAPCOM
戦闘シーンがスゴイぞ!
斜めから見下ろすクォーター
ビュー画面で迫力のバトル。
ドラマティックとはこういう事だ。
8人の個性あふれる勇者たちの
感動のストーリーとイベント。
▲この聖なるドラゴンに
秘められたものとは?
隠された力とは?
楽しい「遊び」が盛り沢山。
キャラクターの性格に応じた、
様々な遊びの仕掛けもいっぱい。
特殊能力が最大の武器となる。
キャラが成長していくと、
「変身・合体」をマスターするぞ。
株式会社カプコン 国内営業本部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F

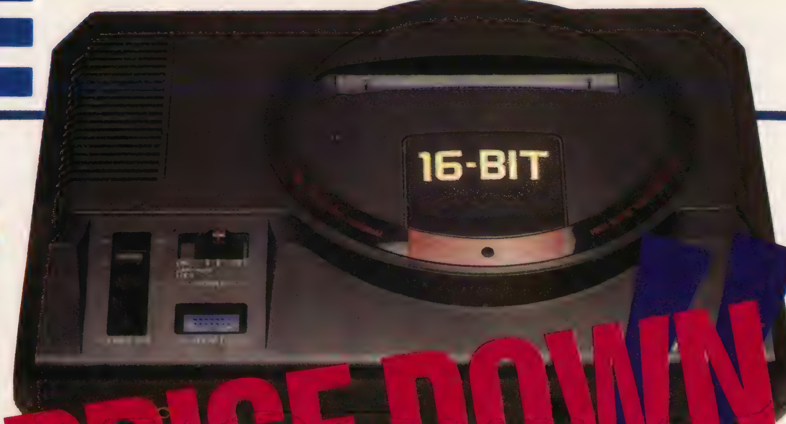

SUPER Famicom
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
その旅で、君は君を超える。
「竜の一族」を二つに分けた女神戦争から数千年…
自らの力を封印していた勇者達がふたたび立ち上がった。
新たなRPGの第一幕が、いま始まる。
ディオラメンションRPG
竜の戦士
BREATH of FIRE™
ブレスオブファイア4月3日発売予定。
© CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
製作・発売元 株式会社 ステイタス
販 売 元 株式会社 カプコン
■スーパーファミコン用ソフト 12M＋バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 定価9,800円(税別)
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-5264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1551

D-SCOPE

DENGEKIスコープ

電撃だけの詳報レポート

3月19日、セガは戦略発表会でメガドライブの新構想を表明。この内容を正確に報告できるのは次号になるが、発表会の前に電撃の情報網がつかんだセガの構想を、誌上公開しよう。メガドライブのニューモデル、RPGを軸にするソフト戦略のアウトライン…。今年メガドライブはこう変わる！



PRICE DOWN!!

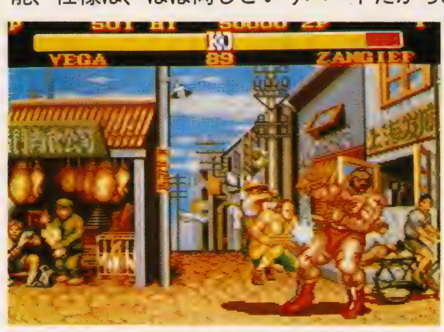
メガドライブにニューモデル登場 カプコン参入、『ストII'』発売も正式決定!!

3月19日のセガ戦略発表会 この内容をこっそり先取り

元をたどると、去年の秋ぐらい。その時期から、"年末にメガドライブの新モデルが登場する"と噂されていたのだ。けれど去年の12月、待てどもそんな発表はない。デマだったのかなと思っていたが、いやいやホントだったようだ。ここにきて新型メガドライブの話が急浮上。3月19日、セガは戦略発表会(＊1)を行い、新作ソフトとともに、この新型メガドライブを正式発表するようだ。「ようだ」というのは、この記事を制作しているのがその発表前だから。けれど一刻も速く情報を知りたい電撃読者のために、流通関係者の話を総合した発表内容を先取り公開してしまおう。正式な詳報は次号でお知らせするけどね。

さて注目のニューモデルだが、現在のSFC優勢の市場にセガが放つ戦略ハードだ。これでメガドライブのマーケットを活性化させようって狙いのシロモノ。しかし32ビットマシン(＊2)の登場ではまだない。確かに32ビットマシンもセガで開発されているみたいだけど、そちらはもう少し先みたい。その前に、性能、仕様はほぼ同じのニューモデル・メガドライブが登場するのだ。

スタイルは右ページのように、左右の幅がせまくなり、コンパクトになる感じ。性能、仕様は、ほぼ同じというハードだから、



⬆MDの「ストII'」も正式に発売決定。日米で6月に発売予定だが、これもMDファンにはうれしいニュース。

もちろん今までのメガドライブソフトを使用可能。しかし、ただイメージを一新するというハードではないぞ。

このニューモデル、なんと価格が1万円台前半ぐらいになるようだ。編集部の予想では、ズバリ12,800円!? 安い！ それでなくてもメガドライブは、ソフト、ハードともに他機種に比べて安いイメージがあった。けれどさらにさらに安くなる。アメリカ、ヨーロッパでは他機種と善戦しているメガドライブ(＊3)だが、日本ではやっぱりSFCに押され気味。このニューモデルで、国内でも勝負といくか、メガドライブ！

とはいえ、ハードのイメージを一新しても値段を下げても、普及台数を左右するのは、やはり良いソフトがどれだけあるかってこと。さらに今のゲーム業界の流れをつき詰めれば、良いRPGがどれだけ遊べるハードなのかってことになる。しかしセガは、その点もしっかりと考えているみたい。

用語解説

(＊1)メガドライブのシェア拡大のために発売する商品のことなどを、戦略ハード、戦略ソフトと呼ぶのだ。(＊2)16ビットのメガドライブからさらに高性能化する新ハード。メガドライブばかりではなく、PCエンジンでも開発中との噂は絶えてないが、発売日など具体的な情報はまだ見えてこない。ちなみにSFCは、CD-ROMアダプタを接続することで32ビット化するという計画。(＊3)海外ではハードの名称は異なるが、メガドラ対SFC比は、アメリカで2：3、ヨーロッパで3：2という善戦ぶりだ。しかし国内では1：3。

 イラスト／江崎 稔

先端ニュース満載！　ゲームファンの必見情報ページ

これがメガドライブのニューモデルだ!!



⬆電撃が極秘に入手した情報をもとに作成した予想図

モデムスロットやヘッドフォン端子が簡略化され、出力は専用コードを使用。付属のものはモノラルだが、別売でステレオ出力のコードも発売されるようだ。サイズが変わると、メガCDとのコンパチが気になるけど、こちらも新開発されているみたい。これも同じくらいの時期に発表されるかも。発表を待とう。

内部バージョンも安定

今発売しているメガドライブ、外見は同じでも、発売した時期によって内部バージョンが違う。細かい部分が改良されているのだ。そして今度のニューモデルは、最新バージョンの仕様で登場するみたい。価格ばかりでなく、遊んで安心、信頼性もバッチリなゲームマシンってわけなのだ。

PCエンジンは一足先にDuo-R発売

3月25日、39,800円で発売されたPCエンジンの普及版ハード"Duo-R"。こちらは一足先にモデルチェンジだ。出力系統やスイッチ部分などがシンプルになり、一体型でこのお値段は魅力か。年内の販売目標台数は45万台とのことだが、結果は年末までのお楽しみ。



⬆Duo-Rはすでに発売中。

ニューモデルだけじゃない しっかりソフトも充実しそう

前にも触れた3月末日の戦略発表会でセガは、"ニューモデルハードの同時発表ソフトを含め、戦略ソフトとなるオリジナルＲＰＧを年内に数本リリース(＊4)"と発表するなんて声もある。また、ニューモデルの付属パッドは6つボタンの「6Ｂパッド」(＊5)っていう線が濃厚。そしてニューモデルの同時発売ソフトはACTとRPGが1本ずつとのこと。とすると、噂のあったメガドライブ版『ストII'』が気になるところだが、正式発表があったのだ！　3月11日情報公開された「カプコン、メガドライブ参入」のニュースリリースには、第1弾ソフトが『ストII'』としっかり。発売は日米で6月、価格はまだ未定。一部ではメガドライブ版『ストII'』はセガから発売されるという噂もあったが、正式にはカプコンから発売と決定。6月はニューモデル発売と予想される時期と一致するし、メガドライブにビッグニュースが連発したって感じ。

また、ハードが1万円台前半ってことは、ともするとSFCのソフト1本の値段(＊6)。そんなハードに"良いソフト"って武器が備われば、今まで「SFCで良いゲームないかな」って探していたボクたちの"お買い物ゲーム"のリストに、メガドライブのタイトルがもっとラインナップしてくるかも。ゲームを遊ぶ、ソフトを買う、その選択肢が広がるってわけ。これは今年のメガドライブ、ちょっと気になる存在だぞ。

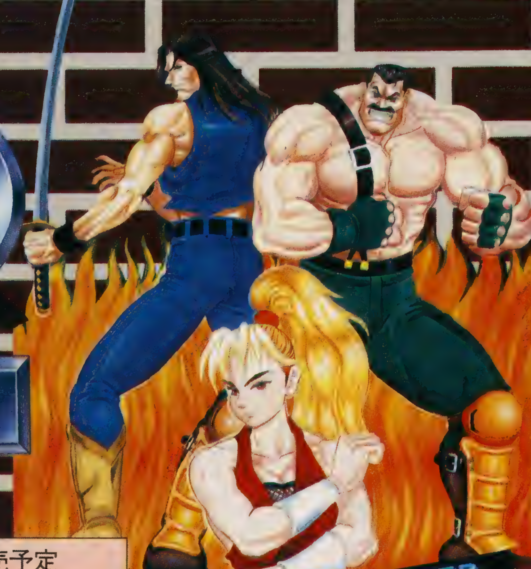
用語解説

(＊4)メガドライブのオリジナルRPGというと、『ファンタシースター』『シャイニング～』『ランドストーカー』のシリーズ最新作が考えられる。しかし今年の戦略ソフトがそのどれなのか、またまったく別モノなのかは不明だ。(＊5)『ストII』などのような、格闘ACTをプレイするのにぴったりのパッド。メガドライブの『ストII'』(発売／カプコン)も正式に発表された。(＊6)SFCでは、発売済み＆発売予定のあるソフトを含めて12,000円以上の価格のソフトが14本ある。まったくソフトも買いづらいご時世です。

HIGH VOLTAGE GAMES

ハイボルテージゲームズ～電撃オススメGAME

Final Fight 2



話題沸騰中のカプコン新作アクション、「ファイナルファイト2」の続報が届いたぞ！ 気になるゲームシステムも、ついに決定！

SFC	5月発売予定	
ACT	10M	――
カプコン		¥9,000



⬆2人同時プレイ可！これは楽しい。

決定!!2人同時プレイ可能!!

『ファイナルファイト2』の最新情報をお伝えしよう。まず、ゲームシステムは2人同時プレイが決定した！　そしてゲーム容量も8メガから10メガにスケールアップ！ そのぶん、価格も若干高くなってしまったが、ゲームが面白くなるんだから、これは歓迎すべきことだろう。

そのほかにも、今回は各キャラが技をかけている写真が届いたので、それも次のページで紹介しよう。はたして、どんなアクションを見せてくれるのだろう？

⬇2人が入り乱れ大乱闘！



➡いろいろなステージが登場するのだ！





⬆友達と協力すれば、まさに怖いものなし！

ファイナルファイトの進化

1990年ファイナルファイト



⬅スーパーファミコン本体の売り上げに貢献した作品。

1992年ファイナルファイト・ガイ



⬅ここでガイを登場させたがコーディがいなくなった。

©CAPCOM 1990 1992 1993

大物定番ソフトの2作目は、さらにスケールアップ！

HAGGAR ハガー

戦う筋肉、再びハッスル！



相手をつかんで頭突きや、フライングボディアタック、ドロップキックなどは前作と同じ。しかし今回は、スクリューパイルやバックドロップができる！



⬅これは前作でも見せたアクション。強力なジャンプ攻撃だ！



⬆前作のジャーマンにあたる技かな？



⬆ハガーのジャンプ攻撃といえば、これだ。



⬅回転しながら相手を地面に叩きつける！



⬅相手をつかんだら、これで連続攻撃できる！

MAKI マキ

戦うムッチンボディ、登場



ガイの幼なじみで、女性格闘家。高校生の頃は、暴走族のヘッドもしていた。ガイの師匠の娘、ということで、マキの技もガイとちょっと似ている。



⬆あの足になら、蹴られてもいいッ。なんちてな。



⬆セクシーな蹴り技。ああ、おパンツが見え、見え、ないか。



⬆女性なのに、ワリと太い腕。痛そうな技。



⬅敵をつかんだら、レバーを左右にいれ、攻撃ボタンで投げる。



⬅ちぇ、やっぱりおパンツ見えないや。

CARLOS カルロス

戦う江口洋介、みたいな男



武術を習うために来日していた、謎の日系ブラジル人。最近はハガーのもとに居ついていたらしい。知ってか知らずか、ときたま大ボケをかますとか。



⬆かなり豪快な蹴り。相手はふっとぶ！



⬆ともえ投げのように回転して敵を投げる技。



⬆長い足で敵を一掃する、ジャンプキック。



➡細身ながら、技のキレはバツグンだ。



➡ジャンプから下へパンチをくり出す。

新情報ぞくぞく公開

大作は、忘れたころにやって来た!

MOTHER 2

マザー2 ギーグの逆襲

今年の注目RPGのひとつ、「マザー2」の最新情報をついにキャッチ! 気になる画面写真を大公開。しかし、まだ戦闘システムやシナリオなど、核心をついた部分は公開されず、ゲーム中の写真が数点届いたのみ。でも、これで少しは安心できたでしょ? ちゃんと作ってるようだし。



SFC	8月発売予定		
	RPG	8M	Ⓑ
	任天堂		¥8,900(込)

舞台はアメリカ、そして世界へ ワールドワイドで新名所が!!

マザーの舞台は、アメリカをモデルに作られている。つまり登場する街は、アメリカのどこかに似ていたりする。今回届いた写真を見れば、それがよくわかるだろう。摩天楼、ニューヨークのような危険な香りの街、フォーサイド。西部劇に出てくるような、アメリカ南部風の道。そして1年中サマーバケーション、まるでマイアミのようなサマーズというリゾート地。やっぱり、どれもアメリカンな感じがプンプン漂っている。しかし、このアメリカ風世界も前半のみで、後半は全世界的スケール。とんでもない世界が待ってるというが!?



ここはニューヨーク!?

⬆主人公が4つめに訪れる街、フォーサイド。あの人はホームレス?



アメリカ南部か? イライラの大渋滞

⬆メッセージを見ると、このまま東へ走ればフォーサイドにつくらしいが……。なんだか、すごい渋滞。ここでイベントがあると見た!が……。



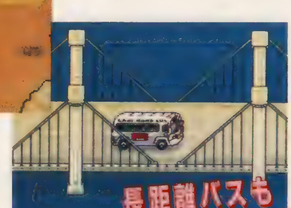
リゾート地帯でコパカバーナ!

⬅サマーズという常夏の地域。まぁ、ハワイみたいなもんか。ビーチバレーでもしたくなります。バートバカラック風のミュージックが流れるそうだが、バートバカラックってナニ?



UFOか?

⬅やっぱりマザーには、古くさい乗り物(失礼)がよく似合う。後ろにゼンマイでもついてるのかな。



長距離バスも

➡長距離バスも登場する。写真の橋は、フォーサイドとドコドコ砂漠をつなぐ橋だそうです。

モザイクの乗り物は空飛ぶ×××……!

これまで、空飛ぶ乗り物が登場!? と、モザイクでなにやらよくわからん写真が紹介されてたけど、その輪郭がついに明らかになった! このブリキのおもちゃのようなUFO、スカイウォーカーという名前しか現在わかっていません。敵の宇宙人からかっぱらうのか? はたまた、味方の博士に作ってもらうのか? まだまだ謎です。

 ©1993 Shigesato ITOI/APE Inc/Nintendo

敵はやっぱり宇宙人!!らしい……。しかし、だ

マザーはRPGである。と、いうことは、やっぱり敵と戦って経験値を稼いだりするのだ。そして、気になる最後の敵とはいったい何者か？ サブタイトル通り、ギーグなのか？ 写真のモンスターは彼の手下なのか？ はたして、こいつらの正体は!?



⬅スライムのような敵、名前はゲップー。悪の親玉らしい。



⬅ピラミッドには、ミイラ男が！ これは、エジプトのような世界も登場するってこと？

主人公捕まる！のか？

赤い帽子の主人公が、鉄格子のドアの向こうの女の子と会話をしている。これは、どちらが捕らわれているのだろう？ そもそも、いったい誰に捕まったのか、それすらも今はわからない。ま、わかんないほうが、ゲームが楽しみでいいんだけど。



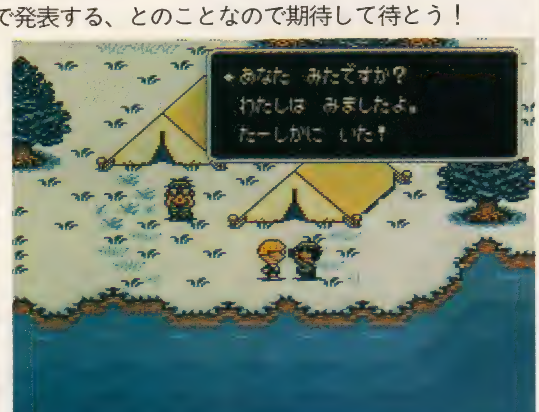
⬆とにかく、どちらかが捕まるのは確かなのね。カギを見つけて助けなくては！ っていう場面なんだろうな。

タス湖にタッシー出現!?

先ほどのリゾート地、サマーズが常夏の場所なら、このウインタースは身も心も、男性のおいなりさんもキュッと引き締まる、さむーい冬の国。そんなウインタースのタス湖で、日夜双眼鏡片手に頑張っているのが、彼らタッシー隊の２人。



彼らの役目は、やっぱりタッシー探索？ しかし、タッシーはたーしかにいる！ らしい。また、それよりも気になるのは、この写真には主人公の姿が見えないこと。ということは、やっぱり悪者に捕まったのは主人公なのか……。それともタッシーに食べられちゃったか？ こういったシナリオ情報だけでなく、ゲームや戦闘システムなど、もう少し後で発表する、とのことなので期待して待とう！



➡タス湖といえば、前作で味方のロボットが眠っていた大きな湖を思い出します。まだ覚えてる？

発掘現場に埋蔵金!!!でもあるのか？



⬅砂漠にサボテン。前作では、歌うサボテンが登場したっけ。

ドコドコ砂漠で穴を掘りまくる男、ジョージ・モッチー。彼は、埋蔵金を探すため、日夜パワーショベルで土を掘っている。あれ、待てよ。じゃ、もしかすると、前作の地雷発見イベントのように、主人公がパワーショベルで埋蔵金探しゲームでもするのかもしれない。いや、それとも、何か重大なイベントが関わっているのか……？



SUPER FORMATION SOCCER II
スーパーフォーメーションサッカー

SFC	6月発売予定	
SPG	4M	Ⓑ
ヒューマン		¥8,500

友達との対戦ゲームで燃えに燃えた『スーパーフォーメーションサッカー』の続編がついに登場！　新データ、新テクニック満載の中身にドーンと迫るぞ。

最強のサッカーゲームがさらにパワーアップ!!



リアルな操作感覚と豊富な選手データで、サッカーファンを興奮のウズに巻きこんだ名作『スーパーフォーメーションサッカー』。

1年以上たった現在、早くも続編が登場！　大きな変更点は最大4人までの対戦が可能になったこと。友達同士での2対2の試合は大興奮まちがいなし。この他に各国の選手で混成されたチームで戦うオールスターゲームなんかもできる。そして、各選手の能力データ。現在の世界のサッカー事情にあったヴァージョンに細かく変更されているのだ。前作でキミのお気に入りのチームが強くなっているのか、弱くなっているか気になるところだよね。マイナーチェンジと呼べないほどのこの完成度。サッカーファンだったら絶対チェックだぞ！

パワーアップ部分を徹底チェック！

マルチタップ対応で最大4人プレイが可能





プレイヤー表示に3と4が新たに加わった

⬅カラフルに色分けされた1～4の数字。これはまぎれもなく4人対戦の画面だ。

POWER UP

マルチタップの登場で多人数での対戦プレイのできるゲームが続々登場しているが、このゲームだってもちろんOK。しかも、開発中のゲーム画面を見るかぎり、ひと足先に4人で対戦ができたPCエンジン版のように1Pと2P、3Pと4Pというようにチーム編成が決まってはいないみたいだ。もしかしたら1対2、1対3なんかのハンデマッチも可能かもしれない？　なにはともあれ1対1では味わえなかった試合展開がキミを待っているのは間違いなしだぜ！

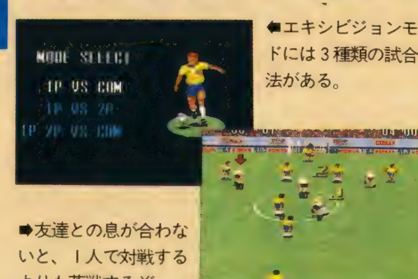
前作はこんなカンジ

モード編❶

前作をふりかえってみると、まず、1対1の対戦しかできなかった。でも友達と敵味方に分かれて対戦したり、いっしょにチームを組んでCOMのチームと対戦することができたのは楽しかった。

しかし、このシリーズの元祖とも言えるPCエンジン版は4人プレイが可能。それだけに、マルチタップがあればなあ、と嘆いたプレイヤーも多かった。

敵にまわるか手を組むか



⬅エキシビジョンモードには3種類の試合方法がある。

➡友達との息が合わないと、1人で対戦するよりも苦戦するぞ。

 ©HUMAN 1993　写真／スタジオ アウパ　イラスト／後藤智国

モード編②

前作も16か国。強豪ドイツやアルゼンチンを始め、国の名前が変わった東欧各国や、もちろん日本も登場。その16か国で最強を競うのがヒューマンカップ。この勝ち抜き形式の大会には、最後にスゴク強いチームが登場した。

ヒューマンカップには燃えたぜ



➡チームの強さは右下から左上へと強くなっていく。まずは弱い国と対戦。

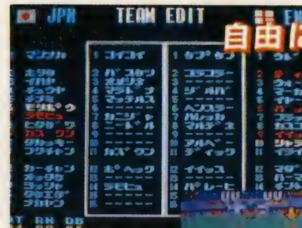


➡恐怖のブラック軍団ヒューマンチーム。手強い相手だ。

POWER UP

国を超えた最強軍団を作れる

4人でのマルチプレイと同様に、今回新しく登場したのがこのオールスターモードだ。全16か国、総勢256人の中から好きな選手を16人選んで、オリジナルのチームを作れるぞ。編成されたチームは、なんと最大16個までセーブ可能。最強軍団を作るか、それとも好きな選手でまとめるかはキミの自由だ。



⬅中央にいる選手の名前を見ると、じつに色々なヤツがいる。



➡残念ながらユニフォームは赤と青だけ。分りにくいもんね。

テクニック編

コントローラのほとんどのボタンを使ってボールコントロール。最初は難しいけど、慣れるとそのテクニックの多さに驚いたもの。そんな中でボールを受け取ったときが、一番ボールを取られやすい瞬間だったのだ。

ボレーシュートにオーバーヘッドもあり



⬅ボレーシュートも押すボタンやタイミングによって変化がつけられた。



➡最大の威力を誇るオーバーヘッドシュート。もう、気分は翼君だぜ。

POWER UP

さらに自由にボールコントロールができる

ただでさえボールを持ったときのアクションが多かったこのゲームに、新しいアクションが加わったぞ。ボールを持った瞬間にリフティングしてボールを空中に浮かせれば、スライディングタックルでボールを取られる心配も無い。この他ジャンプしながらヘディングなどもできる。



➡相手をかわすハイテクニック。



演出編

ボールを持っているプレイヤーにショルダータックルすると、ランダムで反則になるときがあった。エースプレイヤーが間違って反則して退場すると、勝てる試合も勝てなかったりして。

すぐに退場するのはチト悲しい



⬅決まれば絶対にボールが取れるショルダータックル。だけど反則は怖い。



➡エースがいなくなって、10人で戦わなきゃならない。こりゃ勝てないわ。

POWER UP

よりサッカーの醍醐味が味わえる

データやテクニックだけじゃない。試合を最高に盛り上げる演出もイカスものが用意されているぞ。まずは試合中に選手名を表示させることができること。これでお目当ての選手を見落とさないですむよね。それから反則した選手へのイエローカードにも注目。前作では、一度反則を犯したら即退場だったけど、レッドカードは今回も健在。イエローカードが出された選手は、名前か背番号が点滅しているのだ。また選手の移動速度も大幅にアップしているのも嬉しいね。



⬅審判はまたしてもアノおじさんだ。



➡あんまり気分がいいもんじゃない。



⬅ＰＫ戦ではランダムでミスするぞ。

SOFT RANKING
ソフトランキング

SUPER FAMICOM 売り上げBEST 15

スーパーＦＸチップ搭載の『スターフォックス』が初登場で見事にトップを獲得。このほかにも２月下旬発売の新作群が大挙して上位に食い込み、前回とは一変して賑(にぎ)やかなチャートになった。新規参入ながら２位、13位に２本のソフトをランキングさせたＥＡビクターの勢いも見逃せない。

1 スターフォックス　85,629

任天堂	
２月21日発売	
￥9,800(込)	STG
前回—	初登場

期待のスーパーＦＸチップ搭載第１弾！　発売初日から他を圧倒する勢いで売れまくっている。ガンガンに流されているTVCFの効果も絶大。



2 NBAプロバスケットボール　35,461

ＥＡビクター	
２月26日発売	
￥8,900	ＳＰＧ
前回—	初登場

ＳＦＣに参入したばかりのＥＡビクター。アメリカで大人気のゲームの移植だが、日本のユーザーにもバッチリ受け入れられたみたい。



3 F-1 GRAND PRIX PARTⅡ　32,417

ビデオシステム	
２月26日発売	
￥9,800	RCG
前回—	初登場

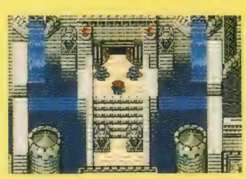
今年はＦ１本戦開幕に間に合う形でリリースできた。いまのところ競合するソフトがないので順調な滑り出し。しかし次回以降は微妙。



4 ファイナルファンタジーV　29,567

スクウェア	
'92年12月発売	
￥9,800	RPG
前回４位	登場５回

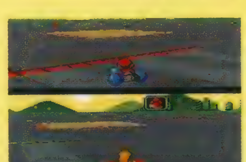
『ドラクエＶ』などのライバルがランクダウンしていく中、このソフトだけは高いポイントをキープ。人気の根強さを見せつけた。



5 スーパーマリオカート　26,309

任天堂	
'92年８月発売	
￥8,900(込)	ＲＣＧ
前回１位	登場６回

新作の上位ランキングで順位を落としたものの、まだまだポイントは高い。まさに定番中の定番ソフトといえるだろう。



順位	タイトル	メーカー	発売	ジャンル	価格	前回	登場	本数
6	ミッキーのマジカルアドベンチャー	カプコン	'92年11月発売	ACT	￥8,500	前回—	登場４回	23,187
7	スーパーマリオワールド	任天堂	'90年11月発売	ACT	￥8,000(込)	前回15位	登場５回	19,679
8	ストリートファイターⅡ	カプコン	'92年６月発売	ACT	￥9,800	前回—	登場４回	15,290
9	コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	２月26日発売	PZG	￥7,900	前回—	初登場	13,998
10	ゲゲゲの鬼太郎　復活!天魔大王	バンダイ	２月５日発売	ACT	￥8,800	前回６位	登場２回	11,340
11	雀闘士　銅羅王	パウ	２月19日発売	ETC	￥8,900	前回—	初登場	9,835
12	ドラえもん　のび太と妖精の国	エポック社	２月19日発売	ACT	￥8,000	前回—	初登場	7,232
13	プロフットボール'93	ＥＡビクター	２月12日発売	SPG	￥8,900	前回14位	登場２回	6,533
14	ワールドクラスラグビー	ミサワエンターテインメント	１月29日発売	SPG	￥7,900	前回５位	登場３回	5,820
15	鋼鉄の騎士	アスミック	２月19日発売	ＳＬＧ	￥9,800	前回—	初登場	5,290

『スターフォックス』大旋風！ 2月28日までのデータ

FAMICOM 売り上げBEST 10

多少の順位の変動はあるものの、全体的にポイントが下がり市場は停滞ムード。集計期間内に発売された『バトルベースボール』と『けろけろっぴ～2』の2本も、市場を活性化するほどの勢いはない。売るほうも買うほうも『星のカービィ』待ちというような状態なのだろうか？

1 ファミスタ'93 18,458

ナムコ	
'92年12月発売	
¥4,900	SPG
前回1位	登場4回

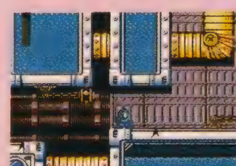
トップをキープしているが、獲得ポイントは下ってきている。次回『星のカービィ』がランキングされると、トップの地位は危ないかも。



2 ロックマン5 11,356

カプコン	
'92年12月発売	
¥7,800	ACT
前回7位	登場5回

前回までは5位以下で停滞していたが、今回はいきなり5ランクのアップ。しかし、ポイントは低いので、不安定なランキングだ。



3 ワギャンランド3 6,290

ナムコ	
'92年12月発売	
¥5,800	ACT
前回9位	登場4回

こちらも9位から6ランクのジャンプアップ。しかしポイント獲得の勢いが弱く、順位に安定感は感じられない。次回あたりが正念場か。



4 スーパーマリオUSA 5,397

任天堂	'92年9月発売	ACT
¥4,900(込)	前回2位	登場6回

5 熱血格闘伝説 5,210

テクノスジャパン	'92年12月発売	ACT
¥6,500	前回―	登場3回

6 ダービースタリオン 全国版 3,710

アスキー	'92年8月発売	SLG
¥7,200	前回8位	登場5回

7 バトルベースボール 3,522

バンプレスト	2月19日発売	SPG
¥8,600	前回―	初登場

8 ヨッシーのクッキー 3,482

任天堂	'92年11月発売	PZG
¥4,900(込)	前回5位	登場5回

9 けろけろけろっぴの大冒険2 2,390

キャラクターソフト	2月19日発売	ACT
¥5,400	前回―	初登場

10 ワイリー&ライトのロックボード 1,937

カプコン	1月15日発売	ETC
¥6,500	前回10位	登場3回

FROM USA
USAから届くホットな情報 本場キャラクターゲーム急上昇

	ゲームタイトル(メーカー)
1	STREET FIGHTER2(CAPCOM USA) 日本(ストリートファイターII/'92年6月10日発売/カプコン)
2	SUPER MARIO KART(Nintendo of America) 日本(スーパーマリオカート/'92年8月27日発売/任天堂)
3	SUPER STAR WARS(JAPAN VICTOR) 日本(スーパースターウォーズ/'92年12月18日発売/ビクター音産)
4	SPIDER MAN AND THE X-MAN(LJN) 日本未発売
5	BULLS VS BLAZERS(ELECTRONIC ARTS) 日本(NBAプロバスケットボール/2月26日発売/EAビクター)

上位は、入れ替わりはあるものの不動状態。しばらくはこのランキングが続きそうだ。そんな中で注目は4位の『スパイダーマン』。さすがアメコミのビッグヒーロー、ゲームでもその人気は衰えずといったところ。日本未発売ソフトだけど。

スーパーNES注目ソフト SUPER BATTLETANK

ABSOLUTE ―アブソルート―

湾岸戦争を背景にした3Dシューティング。これがスゴイ迫力なのだ。戦車のコクピットに座ったままの画面レイアウト、その窓に映る敵戦車、後ろに回り込むまでのかけ引き、そして砲撃…。一兵士になりきれてしまうACTなのだ。まさにアメリカ人にウケそうなゲーム。4月にはパック・イン・ビデオから日本発売も決定している。



●海外ソフトのお問い合わせは「メッセサンオー」に●(住所)東京都千代田区外神田3-14-8 (電話)03-3255-3443 (営業時間)10:00～19:30／年中無休

調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東口ビックカメラ、メッセサンオー、GAME FAN MAGAZINE

『マイティファイナルファイト』が登場！

SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

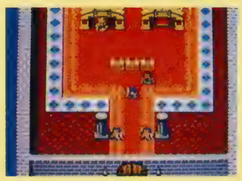
1 聖剣伝説2 58,762

スクウェア	7月発売予定	A・RPG
価格未定	前回1位	登場4回



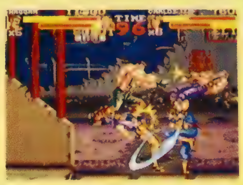
2 ドラゴンクエストI・II 55,289

エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回2位	登場4回



3 ファイナルファイト2 38,702

カプコン	5月発売予定	ACT
¥9,000	前回8位	登場4回



4 MOTHER2 27,543

任天堂	8月発売予定	RPG
¥8,900(予)	前回4位	登場4回

5 スーパーボンバーマン 16,391

ハドソン	4月28日発売	ACT
¥7,800	前回—	初登場

6 摩陀羅2 12,944

コナミ	7月発売予定	RPG
価格未定	前回7位	登場4回

7 キャプテン翼IV 8,309

テクモ	4月3日発売	SLG
¥9,700	前回—	初登場

8 三国志正史 天舞スピリッツ 6,398

ウルフ・チーム	6月25日予定	SLG
¥12,800	前回—	初登場

9 ブレス オブ ファイア 6,152

カプコン	4月3日発売	RPG
¥9,800	前回10位	登場3回

10 ソード・ワールドSFC 5,539

T&Eソフト	8月下旬発売	RPG
¥9,800(予)	前回9位	登場2回

FAMICOM 前評判BEST 5

1 マイティファイナルファイト 58,920

カプコン	6月発売予定	ACT
¥6,500	前回—	初登場

2 RPG人生ゲーム 42,987

タカラ	夏発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回2位	登場4回

3 くにおくんの熱血サッカーリーグ 28,769

テクノスジャパン	4月23日予定	SPG
¥6,500(予)	前回3位	登場4回

4 ゴリラーマン 20,958

ヨネザワPR21	4月28日発売	ETC
¥6,900	前回5位	登場4回

5 パチ夫くん5 13,203

テクノスジャパン	6月中旬発売	ETC
¥8,500	前回—	初登場

今なら買える！ 再販情報

重装機兵ヴァルケン

SFC メサイヤ	
¥8,800	ACT

MDで人気の『レイノス』の番外編だ。近未来の戦争を描いたシリアスかつハードなストーリーが魅力。バトルスーツを装着した主人公の激ムズのアクションは、シリーズファンの心を捕らえて放さない。買えなかった人は、4月6日の再販を狙って。

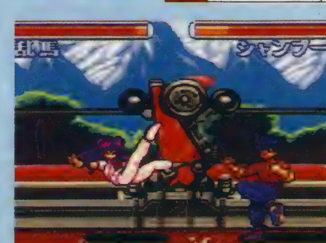


⬅この迫力のビジュアルには圧倒される。

らんま½ 爆烈乱闘篇

SFC メサイヤ	
¥9,600	ACT

これも4月6日に再販になるメサイヤの人気シリーズ。おなじみの「らんま½」のキャラの対戦ACTで、前作よりもキャラが若干大きくなり、人数も増えている。操作も簡単で、友達と遊べば盛り上がるコト間違いなし。この機会に買っておきたい1本だね。

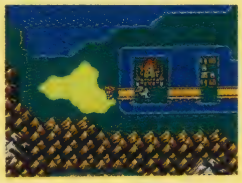


⬅このアニメそのものの動きがファンにはうれしい。

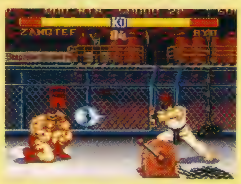
『スターフォックス』、人気も急上昇中！

SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

順位	タイトル	メーカー	発売	ジャンル	価格	前回	登場	票数
1	ファイナルファンタジーV	スクウェア	'92年12月発売	RPG	¥9,800	前回1位	登場4回	83,099
2	ドラゴンクエストV	エニックス	'92年9月発売	RPG	¥9,600	前回2位	登場4回	41,228
3	ストリートファイターII	カプコン	'92年6月発売	ACT	¥9,800	前回3位	登場4回	38,674
4	スーパーマリオカート	任天堂	'92年8月発売	RCG	¥8,900(込)	前回4位	登場4回	31,784
5	スターフォックス	任天堂	2月21日発売	STG	¥9,800(込)	前回—	初登場	27,366
6	真・女神転生	アトラス	'92年10月発売	RPG	¥9,800	前回6位	登場4回	25,337
7	三國志III	光栄	'92年11月発売	SLG	¥14,800	前回9位	登場4回	19,830
8	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	'91年7月発売	RPG	¥8,800	前回7位	登場4回	17,780
9	らんま½ 爆烈乱闘篇	メサイヤ	'92年12月発売	ACT	¥9,600	前回10位	登場3回	13,009
10	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	'92年1月発売	RPG	¥9,500	前回8位	登場3回	11,298







FAMICOM 読者人気BEST 5

順位	タイトル	メーカー	発売	ジャンル	価格	前回	登場	票数
1	ドラゴンクエストIII	エニックス	'88年2月発売	RPG	¥5,900	前回2位	登場4回	39,870
2	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	'90年4月発売	RPG	¥8,400	前回1位	登場4回	38,760
3	ロックマン5	カプコン	'92年12月発売	ACT	¥7,800	前回4位	登場3回	15,288
4	ドラゴンクエストIV	エニックス	'90年2月発売	RPG	¥8,500	前回3位	登場4回	9,830
5	ヨッシーのクッキー	任天堂	'92年11月発売	PZG	¥4,900(込)	前回—	登場2回	7,309

GAMER'S EYE



読者の期待に答える1本

群馬県
仁科直也君

エストポリス伝記

SFC	6月発売予定	タイトー	価格未定

RPG大好き人間のボクが、今一番気になるのは『エストポリス伝記』。戦う場面がリアルで、呪文がすごそう。ぜひこのソフトを買いたいと思いました。



◀タイトーのひさびさの期待作RPG。

タイトー広報 どーもありがとう。ぜひ買って下さい。おもしろかったと思えるハズ。

長野県
小口浩一君

ファイナルファイト2

SFC	5月発売予定	カプコン	¥9,000

ボクは『ファイナルファイト』と『ガイ』の両方を持っているぐらいのファン。『2』も、どんなストーリーなのか楽しみです。絶対、発売日が延びないで欲しいな。



◀本当、発売が待ち遠しいよね。

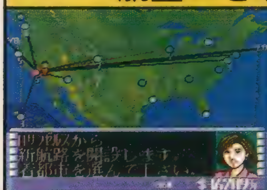
カプコン広報 エライ！『2』もキミの期待を裏切らないデキ。楽しみにしててね。

ゲーマーズ アイおハガキ大募集

これから発売されるSFCかFCで、期待しているソフト1本とその理由を官製ハガキに書いて（140字位で）「ゲーマーズ アイ係」まで応募してね。採用された人には電撃テレカをプレゼントするぞ。

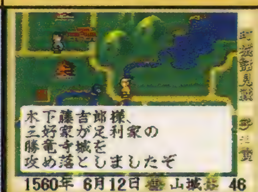
新作CHECKER
新作チェッカー

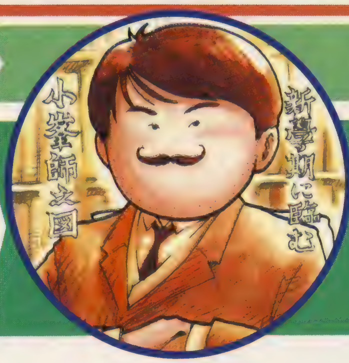
せっかくの春休み、なんかいいゲームないかな？　って思ってるキミ。新作チェッカーズの意見を参考にソフトを選んで、楽し～い春休みを過ごしてね。

NEW GAME CHECKERS	エアーマネジメントII 航空王をめざせ	ブレス オブ ファイア 竜の戦士
	 SFC 4月2日発売 SLG 光栄 ¥12,800 航空会社の社長となり、事業を拡張し航空王をめざせ！　前作同様4人までプレイでき、新事業も加わったぞ。	 SFC 4月3日発売 RPG カプコン ¥9,800 カプコンオリジナルストーリーの本格的RPG。主人公たちは変身、合体などの特殊技を駆使して冒険していく。
オタピー大竹 ゲーム歴10年の生き字引き  ゲームの守備範囲が広く、ACTならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。	**7** とっつきづらそうに思えるけど、実際にプレイしてみると意外にわかりやすい。このテのゲームに慣れていればマニュアルなしでも十分にプレイできそうだ。会議を開いて部下の意見を聞けるので、とりあえず何をすべきなのかもわかりやすいしね。なにより世界地図上に航路が広がっていくのが楽しいのだ。	**7** コマンド類が整理されてない。慣れてしまえば問題ないレベルなんだけど、ゲームが普通っぽいだけに気になってしまう。アイテムは説明を見ることができるのに、魔法に関してはそれがないのも残念。どうせ親切なつくりにするなら、マニュアルがいらないくらい徹底的にやって欲しいと思うのはぜいたくかな。
アイドル弥生 ゲーム好きのアイドル  仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。	**7** 新設した航路を、飛行機がビュンビュン行き交ってくれるのがみょーにうれしい！　ええい、もっと飛ばしちゃえって気になるの。これといった予備知識みたいなものは全然必要ないし、この世界に興味がない人でもけっこうハマると思うわ。とくに、会議でいろんな意見が聞けてとってもありがたかったな。	**7** あっちのボタンでステータス、こっちのボタンでメニューを開いて…みたいなのがなくて便利なハズなのに、なんかしっくりこない。アイコンが一覧できて操作もやりやすいけど、臨場感に欠けるかなって気がするの。でも戦闘は演出あり、アニメありでけっこう楽しい。とくにHPメーターはドキドキ感が出ていいわ。
びいず羽岡 マニアックなゲーマー  音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ　サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。	**7** 光栄お手軽SLG。序盤つらくてあとがラクチンというパターンなので、COMと争ってるといまいちアキるかな。でも細かいところまでよくできてる。戦闘がないからウラミっこなしでマルチプレイが白熱して楽しいし（スッゲー時間はかかるけど）。システムも『I』より格段にレベルUPしてるのがイカス。	**7** 可もなく不可もなく…カプコンが作ったから話題になってるって気がする。中身は良くできたRPGなのだが、おっ、これはっ！と、感じるモノ（良くも悪くもね）が、あまりないのが残念。でも、その辺のつまらないゲームとは格段にデキが違うから、買って安心。グラフィック、サウンド共にかっこいいし。
ビショップ小峯 おなじみのゲーム専門家  ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。	**8** 世界を股にかけて航空会社を経営するというスケールの大きい内容を、比較的平易なシステムでまとめている。さらに他の航空会社との駆け引きも十分楽しめるようにした、絶妙なバランス感覚のゲームデザインがすばらしい。それに加えて、世界地理や現代史の勉強になるという〝学習効果〟も見逃せない。	**8** 「よくできている」という表現がピッタリのソフト。とくに、音質に凝った音楽が印象的だ。でも、町の中のグラフィックなどに比べて、地上マップの作りがあまりにも〝ゲームっぽい〟のが気になった。任意のボタンを好きなコマンドに割り当てられるシステムは、便利さと違和感が半分半分という感じがする。

 イラスト／杉山真理

春休みに発売される、つぶよりソフトをワクワク評価

キャプテン翼Ⅳ プロのライバルたち	太閤立志伝	The 麻雀・闘牌伝
 SFC 4月3日発売 SLG テクモ ¥9,700 翼くんがプロになって新たな敵に挑む！ 必殺技も増え、迫力の3Dパス画面で友だちとも盛り上がるぞ。	 SFC 4月7日発売 SLG 光栄 ¥11,800 光栄のリコエイションゲーム最新作。豊臣秀吉となって足軽から身分を上げていき、天下統一をめざすのだ！	 SFC 4月16日発売 ETC ビデオシステム ¥8,900 「フリー対戦」やRPG仕立ての「闘牌王」など、4つのモードで楽しめる麻雀ゲーム。マウスにも対応している。
6 ファミコンで第1弾が登場した頃はおもしろいシステムだと思ったけど、さすがにもう飽きがきたというカンジ。ゲームそのものを楽しむというよりは、ストーリーを楽しむソフトと考えたほうがいいんだろうけど……。ボクは『キャプテン翼』のファンではないのでいまいち楽しめなかった。	**7** ちょっとシステムが変わっているけど、マニュアルがなくてもなんとかなるくらい親しみやすい。「光栄のSLGは難しくて…」という人も、このソフトをプレイしたら考え方が変わるかも。足軽から天下人をめざすというのも秀吉らしくていいね。ただ、それだけにじっくりプレイする必要はあるけど……。	**7** 牌交換や積み込みが使え、ゲームセンターの麻雀ゲームと同じ感覚で楽しめる。ゲームモードもいろいろ用意されているし、ルールも細かく設定できるようになっている。麻雀ゲームとして押さえるべきところはしっかり押さえているなというカンジだ。麻雀が好きなら無難に楽しめるんじゃないかな。
7 サッカーのゲームで4作目なんて、きっとキャラクターの根強い人気のせいだろうと思ってたの。でも、プレイしてみてゲーム自体の支持も納得できたわ。味方のメンバーがオートで動いてくれたり、コマンド操作が楽だったりと初心者にも親切なのがうれしい。原作を知っていれば、もっと楽しめると思う。	**7** なんといっても、進行過程が楽しい。足軽頭に始まる「サル」の立身出世は、多少歴史にうとい人でも実感できるんじゃないかしら。突然、政治しろ戦の指揮をとれっていうわけじゃないし。じょじょに広がっていく世界もリアル感があっておもしろいわ。時間の流れがもう少し遅ければもっと楽しめたのにな。	**5** こんなにツモがよくていいのかしら…と思うほどサクサクくるくる！ 気分はいいけど、あんまり現実的じゃないような……。あとアイテムとかについているパラメータがいっぱいあって、なんだかワケがわからなくなっちゃったわ。発想とかは好きだから、その辺がもう少しわかりやすければよかったな。
4 この『キャプ翼』シリーズって、キレイなグラフィックやキャラのアニメが、ひとつの〝ウリ〟であるはずなんだけど……なんか前作よりもパワーダウンしているような気がする。とくにキャラの胴体と顔をすげ替えるだけってのが目についたのでやめてほしかった。プロ選手を「～クン」と呼ぶのもやめてえええ！	**6** お猿の出世物語を、RPGとSLGの中間的なシステムで楽しむ。狙いはいいと思うけど、いまいち燃えなかった。通常の移動とかがめんどうくさくて、ちょっと中途半端な気がする。史実ものが大好きで、とくに秀吉が好きな人なら買っても後悔しないだろうけど…それ以外の人は安くなるまで待ちましょう。	**5** オレは麻雀初心者だからCOMの思考能力の強弱とか、いまいちよくわかんないんだけど…よくある普通の麻雀ゲームって感じ。ストーリーモードをやってみても、ストーリーの進み方やアイテムの使い方が強引なんだよね。ストーリーを楽しむというより、ただの麻雀ゲームで終わってるトコがちょっと……。
7 システム的には従来通り。チーム競技は連携プレイが重要なので(醍醐味でもある)、あわただしく、わけもわからずにリアルタイムでサッカーをするよりは戦略的で楽しいと思う。でも、ニューバージョンなんだから、同レベルにとどまらず、もっとパワーアップしてもらいたかった(とくにビジュアル関係)。	**7** きわめて〝自由度〟が高くて、プレイヤーの思いのままに物語を作り上げていくことができる。その点では、その辺の1本道RPGより、ずっと〝ロールプレイ〟できる作品だ。しかし、説明不足な点が多くて、何をすればいいかわかりづらい。いくら自由でも、不親切すぎてはやる気が半減してしまうのでは。	**7** レベルをイージーにしたりアイテムを使ってプレイすると、「うそ！」みたいな高い手やタイトな手であがれるので気分がいい。でも、その分相手も目玉が飛び出るような手であがるので、全体としてはかなり大味な印象を受ける。〝ゲーム〟として楽しむには、これくらいのバランスがいいのかもしれないけどね。



ビショップ小峯の オレ的に言えば

その“ぬるま湯感覚”の気持ちよさゆえにハマってしまうRPG。でも、こういうヌルい作風のRPGは、日本特有のもの、言わば“ジャパニーズRPG”なのだ。

第6回のオレ的テーマは

ジャパニーズRPG

“Role Playing”の意味を改めて考える

質問。ＲＰＧは何の略称か？　なに、そんなのロールプレイングゲームに決まってるじゃないか、って？　じゃあ、その〝ロールプレイング〟の意味は何だろう？　なになに、〝役を演じること〟だって？　それじゃ聞くけど、役を演じるって、いったいどういうことなんだろう？

すっかりなじみ深い言葉になってしまった〝ＲＰＧ〟。言葉として定着しただけでなく、どんなゲームをＲＰＧと呼ぶか、ゲームのカタチ（形式、システム）もほとんど確立されてしまった感がある。しかしそのカタチは、ＲＰＧという言葉が持つ、本来の意味からはずれてしまってはいないだろうか？　それを考えてもらうために、上のような質問をしたのである。

まず、ＲＰＧ本来の姿について考えてみよう。もともとＲＰＧはボードゲームから生まれたジャンルで、プレイヤーは、勇敢な戦士や身のこなしのすばやい盗賊など、さまざまなキャラクターになって、ダンジョン探険やモンスター退治を楽しむ。単なるプレイヤーとしてではなく、ゲームの登場人物になりきって行動しなくてはならない（役を演じなくてはならない）ところがＲＰＧのミソだ。**登場人物の役を演じることで、架空の世界の冒険を現実のように楽しむ……イマジネーションの世界に身をゆだねる快感こそが、ＲＰＧの醍醐味なのだ。**

次に、現在の日本のＴＶゲーム界において、ソフトのジャンルがＲＰＧかどうかを判断するときの基準がどんなものか考えてみよう。「プレイヤーが登場人物になりきれること」だろうか、それとも「自由に世界を冒険ができること」だろうか？　本来のＲＰＧの意味からすれば、当然、このような基準で判断されるべきだろう。ところが実際の判断基準は、「キャラクターが成長する要素があるかどうか」なのである。経験値をためるとか、修行をするとか、アイテムを拾うとか、成長の方法は関係なく、**とにかくプレイを通じてキャラクターのレベルが上がっていけば、その作品はたいてい〝ＲＰＧ〟に分類されてしまう。**なかには「戦闘で経験を積むことで、ユニットが成長する〝ＲＰＧ要素〟を盛り込んだ……」などというウリ文句を並べたＳＬＧやシューティングもあるくらいだ。

このように、**現在の日本のＴＶゲームにおけるＲＰＧの定義は、もはや「ロールプレイング」という言葉が持つ本来の意味とは無縁のものになってしまっている。**そして、その本質からはずれたＲＰＧこそが、**〝ジャパニーズＲＰＧ〟**なのである。

自由に冒険できる海外産のRPG

さて、〝ジャパニーズＲＰＧ〟などという言葉を持ち出すからには、それ以外の、海外のＲＰＧには何か違った特色があるわけで、まずはその点について触れておこう。

海外でヒットしたＲＰＧが、日本のＴＶゲーム機に移植された例はいくつもあるが、そのなかから代表例として、『ウルティマ』『マイト・アンド・マジック』『ダンジョンマスター』の３作品をあげたい（いずれもＦＣ、ＳＦＣに移植されている）。**これらの作品に共通しているのは、「プレイヤーの自由度がきわめて高い」こと。**『ウルティマ』や『マイト・アンド・マジック』は、広大な世界の中を自由気ままに冒険できるし、『ダンジョンマスター』は、ゲームの舞台こそダンジョンという閉鎖空間だが、行動パターンの種類（投げる、拾う、引っ張る、食べる…などなど）は、テーブルトークＲＰＧなみに多彩だ。

ＲＰＧは本来、冒険を楽しむゲームなのだから、プレイヤーは登場人物として、用意された架空の世界のなかを好き勝手に行動する“自由”をあたえられるべきである。その点からすると、海外産のこの３作品は、プレイヤーが自分の意志のおもむくままに冒険することができるので、ＲＰＧとしての条件を満たしていると言える。

ところがこの３作品は、いずれも日本で大ヒットすることはなかった（ＴＶゲームに関して）。いったいなぜだろうか？

●結びの一句●

自由より
　敷かれたレールの
　　　　安堵感

イラスト／かんなたかし



ビショップ小峯がハガキに答える かかってきなさい！

いつもおたよりありがとう。今回もたくさんのおたよりの中から、いくつかピックアップして紹介するぞ。

私はゲーム歴４年です。ＲＰＧは画期的なジャンルとして登場したはずです。その頃から比べると、内容はすごく向上した感さえあり、絶対に魅力を感じにくくなったとは考えられません。次はどのゲームをしようか迷ったり、２回解いてみたくなる力作も最近になって出てきたと思います。私は現状で満足しています。

終盤のレベル上げが面倒くさい……。何を言ってるんですか。ラストボスを倒すのがＲＰＧのゲームクリアでしょ。負けたら自分のレベルを上げて立ち向かう。「勝てるかな」と思いつつレベル上げする。私はワクワクしながらレベル上げをしてますよ。

〈大阪府　サザンエルフさん〉

サザンエルフさんのように、今のままで充分楽しいというハガキも少なくない。レベル上げの戦闘でワクワクできるなら、あえてそれ以上の刺激を求める必要はないもんねえ……。でも、単調な戦闘にあけくれるＲＰＧより、冒険がいっぱい詰まったＲＰＧのほうがおもしろそうだと思わない？

僕は最近の国産ゲームにはほとほとうんざり。とくにＲＰＧはダメ。全部途中で放り出しちゃう。もはや「寅さん」化したストーリーや世界設定もイヤだし、見えない敵にぶつかって戦闘っていうシステムもイライラするだけ。

最後のボスを倒すことが目的でなくて、冒険のプロセスを楽しむということに重点をおいたゲームのほうが、ゲームの中の世界をよっぽど体感できると思うのになあ。

でも「今のＲＰＧはおもしろい」という人がとても多い以上、これからも『ＤＱ』や『ＦＦ』みたいなゲームばっかり出るんだろうな。アメリカやヨーロッパのＲＰＧのように自由度が高くて、リアルなＲＰＧがやりたいなあ。特に３Ｄモノが。でも日本人は３Ｄがニガ手らしいからやっぱでないのかなあ。しゃあない、『ダンジョンマスター』でもやるか。とほほ。

〈福岡県　ポリゴンが好きさん〉

＊

僕は、スタッフがひいたストーリーというレールの上をただ歩いているような今のＲＰＧが気に入りません。だから自分で謎をとき、他の人と違った進み方ができ、なおかつ皆ひとつの目標をめざしているという自由奔放なＲＰＧの世界を希望しています。

〈神奈川県　五津男さん〉

お次は新しいＲＰＧを求める人たちの意見。とくに「ポリゴン～」さんの意見は、今回のテーマ「ジャパニーズＲＰＧ」と密接に関わってくる意見だ。今の日本のＲＰＧは、すっかりパターン化しているけれど、そのワンパターンぶりが多くの人に支持されているのも確か。この２人のように、自由度の高さの重要性に気づいている人は意外に少ないんだよね。こういうユーザーが増えてくれれば、作り手の意識改革も進むんだけどなあ……。



僕は受験生です。３月の県立高校受験まであと少しですが、つい『ドラゴンクエストＶ』や『ファイナルファンタジーＶ』などのＲＰＧにどっぷりとつかってしまいます。ちょっと息抜きにと思ってプレイすると何時間でもプレイしているのです。どうしたらいいでしょうか。

〈佐賀県　悩める受験生さん〉

この号が出る頃には試験は終わってるだろうけど、結果はどうだったかな？　高校に入ると勉強がタイヘンになるだろうから、ズルズルとゲームにハマってしまうクセは早めに直しておいたほうがいいぞ(笑)。そうだ、運動系クラブに入ってガンガン練習すれば、疲れてＴＶゲームどころじゃなくなるかもよ(でもそれじゃあ勉強もダメね)。

このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。私の考えに対する反論をはじめ、RPGに対する考えや意見をどんどん送ってください。掲載された人にはプレゼントを送りますから、住所と名前を忘れずに書いてね！

ハガキのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば」係

豪華2本立て

事情通&メーカーさんがこっそりもらした

ココだけの話

業界に渦巻く噂をギリギリ公開。電撃が集めた噂の裏を徹底検証
ゲーム攻略の完全版"電撃攻略"にメーカーさんの内緒話をプラス



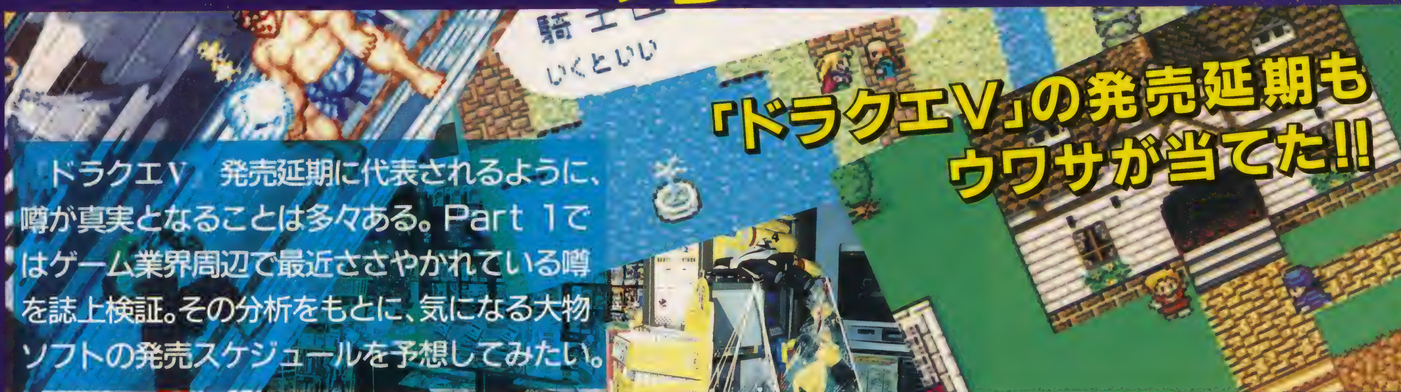
「あの大作の『2』が…」「実は『スターフォックス』にこんな隠れキャラが…」。ゲーム業界に渦巻く内緒話って、スゴイ事実を秘めてたりするステキな情報。今回は電撃が集めた裏話を、最新情報とゲーム攻略の両面から迫る！おっとこれは"ココだけの話"。他の人にはナイショだぞ。

CONTENTS

イラスト／江坂 征巳

PART 1

業界UWASA!!噂最前線



「ドラクエV」の発売延期もウワサが当てた!!

ドラクエV　発売延期に代表されるように、噂が真実となることは多々ある。Part 1ではゲーム業界周辺で最近ささやかれている噂を誌上検証。その分析をもとに、気になる大物ソフトの発売スケジュールを予想してみたい。

噂の最前線&ココだけの話

UWASA 1 SFC版は『'』に『ターボ』!? しかも容量は32メガだって?

『ストⅡ』の続編で、現在ゲームセンターで大ヒット中の『ストリートファイターⅡ'』が、32メガROMでスーパーファミコンに移植される!? いま業界ではこんな噂が飛びかっている。発売スケジュールにも登場していないタイトルだが、果たして開発は進められているのか? 発売はいったいいつになるのか? 発売されれば前作並のヒット間違いなしのこのゲーム、その噂の真相に迫ってみるぞ。

メーカー担当者の回答

「32メガでSFC版『ストII'』が出るなんて噂を聞いたのですけど」とカプコンに電話質問。答えはやっぱり「ノーコメント」。ホントなのかな。

他機種の『ストII』事情

噂が本当だとすると、気になるのはその発売時期。これは他機種に移植される『ストII'』の発売時期との兼ね合いになるというのが有力な見方だ。正式発表のあったメガドライブ版（発売カプコン）は6月発売予定。PCエンジン版(発売NEC HE)もほぼ同時期のよう。とするとSFC版は、7月から年末までの間か。これが実現すれば、今年は3機種で『ストII』フィーバーってことになりそう。ワクワクするね。

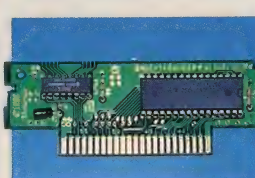


3ハードで『ストII'』が!

12人のキャラを動かすにはこの容量が必要!?

前作の『ストII』のROM容量が16メガ、これに対して噂では『ストII'』の容量は前代未聞の32メガになるという。その理由はもちろん、登場キャラクターの多さだ。前作では操作できるキャラクターの数は8人だったが、『'』は四天王が加わって12人。アーケード版のように背景の象が動いたりしたらウレシイね。





⬅これが8メガROM搭載基板

現在のスーファミ標準ともいえる8メガROM。32メガだとサイズ・価格はどうなるのか?

32Mならアーケード版をそっくり移植可能!?



⬅ソニックブームのタメも32Mなら短時間でできるようになる?

画面写真はすべてSFC版『ストII』のものです。

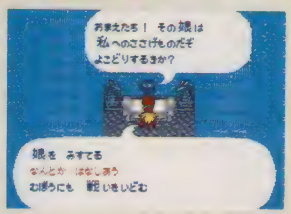
予想データ		ROM容量	噂の信頼度
タイトル	ストII'（ターボ?）	32M	40%
メーカー	カプコン		
ジャンル	格闘アクションゲーム		
発売日	'93年7月～'94年1月		

©カプコン1992 ©エニックス ©スクウェア

UWASA 2 『FFVI』の前に『ロマンシング サ・ガ2』が!? 発売時期「年末まで」の噂はホント?

昨年初頭にデビューし、自由度の高さが話題となったRPG『ロマンシング　サ・ガ』の続編がすでにほぼ完成。プログラムの最終調整と発売時期の決定を待つばかりとの噂がある。早ければ今年9月にも発売される可能性があり、これが本当ならスクウェアRPGのファンにとっては『聖剣伝説2』以上に"台風の目"的存在になるかも。

完成度は75%以上?



噂によれば『ロマ サ・ガ2』は前作発売2・3か月後から開発が始まり、その期間はすでに約1年。開発はかなり進んでて、「75%」との声も。前作では自由度の高さが良くも悪くも話題になったが、続編はさらに洗練されるんだろうね。

発売は『ストII'』次第!?

さて、その発売時期だが、前述の『ストII'』次第というのが大方の予想。『'』が9月なら、ずらして12月以降、12月なら9月あたりというところだろうか?

メーカー担当者の回答

スクウェアに電話にて問い合わせ。答えはやっぱり「ノーコメント」だった。でも「システムをもっと…」なんてユーザーの反響も大きいみたいだし…。

予想データ

タイトル：ロマンシング サ・ガ2
メーカー：スクウェア
ジャンル：RPG
発売日：'93年9月～12月

噂の信頼度 50%

UWASA 3 格闘対戦ゲームにとって代わる? サッカーゲーム大人気

5月に迫ったJリーグ開催で、世の中はまさにサッカーブーム。ゲーム界もこの波に乗ってサッカーゲームが続々登場している。この現象の真意は?

メーカー担当者の回答

ココナッツジャパンに質問。「やっぱり感触はいいみたい。ブームにも乗れそうですね」。

対戦からの流れがSPGブームに

ゲームにおけるサッカー（スポーツ）ブームは昨年からの格闘対戦ブームの発展型といえるのかも。対戦で熱くなるリアルものという意味では、まさにスポーツゲームもそれにあてはまるよね。





⬅⬆対戦ブームにJリーグ人気という2本の柱で今年注目のサッカーゲーム。写真は『ワールドサッカー』（ココナッツジャパン）。

UWASA 4 「3DO」と「レーザーアクティブ」は「スーパーファミコン」を超える?

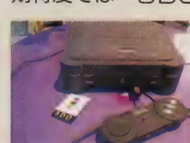
32ビットゲームマシン「3DO」と家庭用LD－ROM「レーザーアクティブ」。どちらも次世代ゲーム機と噂されているが、本当にヒットするだろうか。

メーカー担当者の回答

「1年間で10万台です」これはパイオニア広報に聞いたLA（レーザーアクティブ）の目標台数。なかなかの数字。

スペック的にはゴージャス

どちらも斬新さでは譲らないという感じだが、ちまたの期待度では「3DO」のほうが上かもしれない。



■3DO

松下、MCAなどが出資した3DO社の32ビットゲームマシン。日本での発売は年末～来年4月との噂。



■レーザーアクティブ

パイオニアとセガ、NECが業務提携。MD、PCと互換性あるのが特徴。発売は7月頃と発表があった。

UWASA 5 スーパーFXチップ搭載の新作が秋口に2本連続リリース!?

スーパーFXチップ第1弾『スターフォックス』が人気を呼んでいるが、任天堂では早ければこの夏にも第2弾をリリースするという噂がある。ジャンルは待望のポリゴン・レースもの。しかもその直後に第3弾まで用意しているとの怪情報もあり、もし本当ならこの夏はスーパーFXものがチャートを独占なんてことにもなりかねない。

メーカー担当者の回答

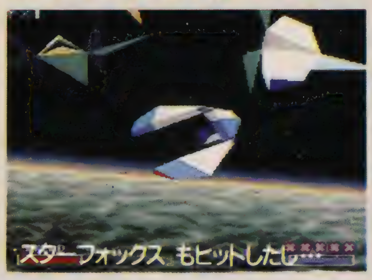
「私はまだ聞いてませんけど…」。これが任天堂からのお返事。任天堂って、社内でも秘密厳守だって話だからなあ…。ソフトを電撃発売するときもあるし。

前年比を気にする任天堂

第2弾の"夏発売説"を裏付けるのが、任天堂の前年比を気にする性格。昨年夏の『マリオカート』による伸び率を、今年も達成しようという狙いかも。

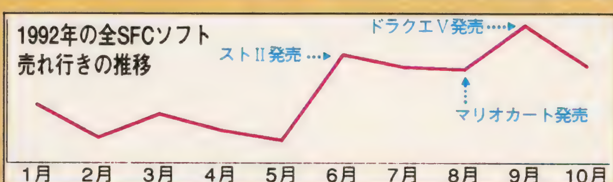
2本連続リリースでチップの単価をダウン!

2本連続リリースという噂の背景にはFXチップを大量発注してコストを下げたいという狙いがあるらしい。ゲームがよくても高い価格では売れないもんね。


スターフォックス もヒットしたし…

サードパーティの対応は遅れる

任天堂と違い、システム開発から始めなければならないため、サードパーティのスーパーFX参入はかなり遅れそう。開発もまだ企画段階というところか。



予想データ

タイトル：?
メーカー：任天堂
ジャンル：ポリゴン・レースゲーム
発売日：'93年8月〜9月

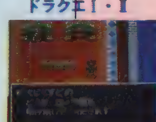
噂の信頼度 60%

噂から判断した大作ソフト予想発売スケジュール

	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1994. 1月〜
パターン1		聖剣伝説2 MOTHER2	スーパーFXレース	ロマンシング サ・ガ2 ドラクエⅠ・Ⅱ		ファイアーエムブレムⅢ	ストⅡ' FFⅥ	
パターン2		ストⅡ' 聖剣伝説2	MOTHER2	スーパーFXレース	ドラクエⅠ・Ⅱ	ファイアーエムブレムⅢ	ロマンシング サ・ガ2	FFⅥ







取り上げた5つの噂をはじめ、さまざまな情報をもとに編集部が予想した今後の大作予想発売スケジュールだ。パターン1は『ストII'』発売が年末にズレ込む場合、パターン2は7月に発売できる場合を想定してある。『ストII'』の発売時期いかんで一番大きくスケジュールが変動するのが『ロマサ・ガ2』。任天堂ものも多少影響を受けるというのが編集部の予想だ。

このほか、UWASA3でも触れたスポーツゲーム関連では、リアルさが売りの某社が『ファミスタ』をくつがえす野球ゲームを出すという噂も。デキがよければこれも大穴的存在になるかも。発売は野球ゲームという性格上、夏までと見るべきかな。

©スクウェア1992・1993 ©ココナッツジャパン ©Nintendo 1993

PART 2

電撃攻略&メーカーさんがもらしたココだけの話

LEVEL3ボス、マップ、アイテムを完全網羅

STARFOX™
スターフォックス

攻略ポイント

前半はレベル3のボスキャラ総登場の攻略ガイド、後半は全ステージマップ、アイテムで完全攻略。

SFC	発売中		
	STG	8M	—
	任天堂		¥9,800(込)

電撃攻略&ココだけの話



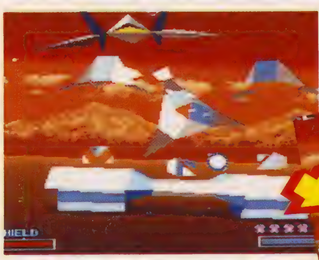
LEVEL3最強のBOSS徹底ガイド!

STAGE1:CORNERIA
デストラクター



まず回転する上部カバーを破壊。それから3つの砲台を破壊していこう。デストラクターが撃つレーザーは、ローリングでかわせばOK。

DATA	
WEAPON	ミサイル、プラズマボール
SIZE	H45 ×W150 ×D90



⬆こちらを向いたカバーのみダメージを与えられる。



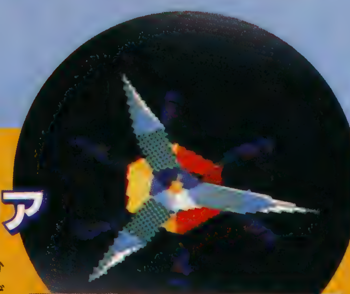
⬆敵弾はローリングで避ける。ミサイルがきたら破壊だ。



⬅次は砲台を破壊していく。こちらを向いているヤツを狙え。

ミサイルにも気をつけろ!

STAGE2:ASTEROID
ブレードバリア



トラクタービームは引きつけてからクイックターンで左右によければ捕まらないですむ。ミサイルを破壊しつつ後部の発射口を狙え。

DATA	
WEAPON	ミサイル、トラクタービーム
SIZE	H90 ×W90 ×D65



⬆トラクタービームは、ここまで引きつけて……。



⬅すばやく左右に移動すれば捕まらない。



⬆弱点は後部のミサイル発射口だ。



➡撃ってくるミサイルは破壊だ!

制作者に聞いたココだけの話

開発スタッフの密談をこっそりキャッチ！

驚異の3Dシューティング『スターフォックス』の開発スタッフのメンバーがココだけの話をしてくれた。まずは制作者だからこそ気づいたお得な攻略法から。

「モナークドドラと戦うときは、ローリングを使わずに地面スレスレを飛び、しっぽの先を狙うのがいいでしょう。ファントロン戦では逆にローリングしまくりで」

こんな楽しみ方もあるんだって…。

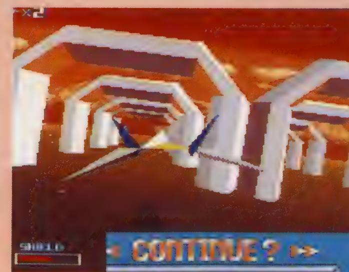
「攻略法ではないけれど、こんなのもあります。コンティニュー画面のとき、Ⅱコンのボタンを押してみてください」

最後は制作秘話だ。

「惑星ベノムの飛んでくる“柱”は、鉛筆を下から見た時に思いつきました」

「レベル3－1のアーチ群は、会社の近所にある伏見稲荷大社の千本鳥居をモチーフにさせてもらいました。お稲荷さんとキツネ（FOX）は関係の深い間柄ですしね」

意外な所からアイデアが出てるんだね。



⬅これが千本鳥居をモチーフにしたというレベル3－1のアーチ群。



➡コンティニュー画面でⅡコンのボタンを押すと、いろんなキャラクターが出現。

STAGE3: FORTUNA モナークドドラ



シッポの先と首が弱点。近寄ってきたら画面下で左右によければ大丈夫。離れたときの攻撃チャンスを逃すな！

DATA	
WEAPON	ドドシーガル、ファイアーブレス
SIZE	H85 ×W160 ×D200

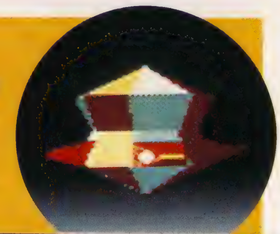


⬆タマゴから生まれるトリはよけてしまおう。

⬇離れたら首かシッポを！

⬆接近されたらこの高さで左右に移動。

STAGE5:MACBETH スピニングコア



まず周りの砲台を破壊。攻撃パターンが変わったら、弱点は回転している芯に移る。鉄球をかわしつつ攻撃し、破壊するのだ！

DATA	
WEAPON	プラズマボール、ミサイル他
SIZE	H63 ×W52 ×D45



⬅まずは側面の砲台を破壊するのだ。ダメージは少なく抑えろ。



⬆すると変形！ここからが本番だぞ！

⬅ひたすら芯を攻撃するのだ。



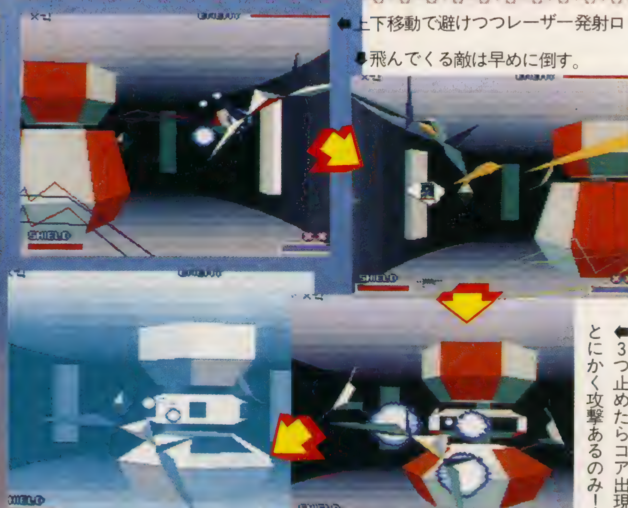
⬆近寄られたら、上下に移動して鉄球を避ける。ダメージが大きいので慎重に！

STAGE4:SECTOR-Z アトミックベースⅡ

ステージ1と違い、レーザー発生装置は破壊不能。しかし弾を当てると動きが止まり、3つすべて止めると弱点のコアが現れる。根気よく攻撃するように。



DATA	
WEAPON	電磁フィールド、ミクロベース他
SIZE	H600 ×W850 ×D1200



⬅上下移動で避けつつレーザー発射口を。

⬇飛んでくる敵は早めに倒す。

➡決め手はボム。時間が経つとレーザーが回復するぞ。

⬅3つ止めたらコア出現。とにかく攻撃あるのみ！



DATA	
WEAPON	ミニスマッシャー他
SIZE	H73×W97×D250

STAGE6:VENOM
グレートコマンダー

合体戦艦グレートコマンダーは合体して初めてダメージを与えられるようになる。弱点は甲板の小さな砲台。当てにくいのでよく狙って！



⬅合体前はレーザーを撃ってくる。当たるなよ。



⬅自機後方に行きすぎたボスが攻撃してくる。ローリングしてかわすのだ。



➡赤い小さい砲台が弱点だ。なかなか攻撃が当たらないぞ。



⬇今度はスマートボム！ハッチが開くタイミンに注意。

STAGE7:VENOM
グレートコマンダー

今度は合体ロボとなって攻撃してくる。弱点は開閉するジェネレータ。飛んでくる鉄球を左右に避け、攻撃しよう。攻撃形態が変わったら弱点も移動する。これも狙いにくいぞ！



DATA	
WEAPON	自足歩行型ミサイル他
SIZE	H73×W97×D250



⬅合体！　胴体下の赤い部分が弱点。



⬇丸い球はかわすしかない！



⬅今度は胴体をまわる頭が弱点だ。くたばれっ！



DATA	
WEAPON	プラズマボール
SIZE	H100×W80×D30

VENOM FINAL
アンドルフ

アンドルフは今までのレベルと攻撃は同じだが、顔を破壊した時にトドメをさせないと、新たな攻撃形態で襲いかかってくるぞ！

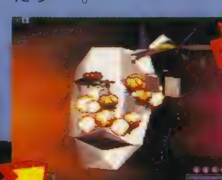


➡まず目からボードを飛ばしてくる。危なくなったら迷わず避けろ。





➡雲霞のごとく飛び出すボード。ひたすら避ける。



⬅吸い込み始めたら操作不能になるぞ。

⬇そして目を2つともツブしたら……。



⬅アンドルフがいよいよ登場だ！

⬇ここで倒せないと大変なことになる!?



真のエンディングを見るために・その2

完ペキマップで各ステージの隠れキャラとアイテムを完全チェック

各ステージごとに、MAPで解説。左から右に、目印になるものを見つけて、アイテムの位置を確認しよう。ツインブラスターは特に取り逃すな。

LEVEL 1

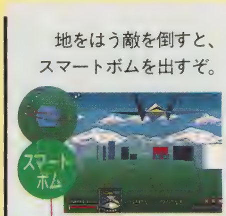
※S＝サプライサークル

電撃攻略&ココだけの話

STAGE1 第IV惑星コーネリア



ステージ序盤にあるアーチをすべてくぐると、最後のアーチの下にツインブラスターが出現する。必ず取ろう。



地をはう敵を倒すと、スマートボムを出すぞ。

このボムの位置はちょっとわかりにくい。紋章の書かれた柱の3本目の所で大きく右へ移動しよう。すると赤い建物の陰に、スマートボムがあるのだ。思いっきり右によらないと激突するので注意しよう。

スマートボム

すべてのアイテムをとれ！

ここはまだまだ簡単なステージなので、すべてのアイテムを取って先のステージに備えるようにしよう。特に柱の陰にあるスマートボムは、思いっきり右によらないと柱に激突してしまう。操作のコツをおぼえるつもりで、気合い入れて取りに行け！



STAGE2 アステロイド・フィールド

三角形に配置されている茶色い隕石の真ん中を通過すると、その直後にツインブラスターが出現。



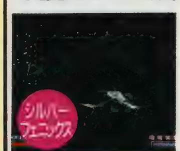
スマートボム 2つならんだ白い隕石の間にあるぞ。

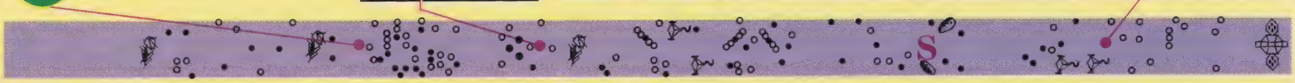
ブラックホールだ！

棒状の隕石の、茶色いヤツのある位置をすべて通過すると顔の隕石が出現。これにぶつかるとブラックホールへの入口が現れるのだ。



サプライサークルを通過しないと出現。





STAGE3 スペース・アマダ

ツインブラスター キラーサテライトⅠを倒すと出現。



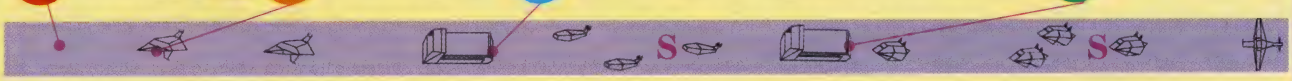
エクストラシップ 艦隊が現れたら右寄りに飛行するとある。

パワーシールド 1隻目の空母の中にある。これで無敵！

シールドは温存

無敵を長持ちさせるよう戦おう。

スマートボム 2隻目の空母の中にあるぞ。



STAGE4 メテオ・ベース

スマートボム 地上、空中両方の敵が攻撃してくる。慎重にいこう。

スマートボム ツインブラスター 柱群の左にボム、取ったら右へ移動するとブラスターがある。

エクストラシップ ヘリコプターのような敵が出たら右を飛行するとある。

スマートボム 2つあるゲートの左側にある。



STAGE5 ベノム成層圏

攻撃が激しいのでこまめに回復しつつ進め。

スマートボム スマートボム ひし形の破片のサークルを通過すると2つボムが取れる。

ツインブラスター キラーサテライトを倒すとツインブラスターが取れる。

攻撃の激しいこのステージ、ボス戦前に必ずサークルを通過しろ！



STAGE6 ベノム地表

ブレーキ、ブーストの使い分けが重要なステージだ。

スマートボム 巨大なドアの横にスマートボムが。

スマートボム ツインブラスター 落ちるブロックの下にアイテム2つ。速度調節して必ず取るように。

ボス戦手前にあるサプライサークルは必ず通過するように！



※S＝サプライサークル

電撃攻略&ココだけの話

LEVEL 2

STAGE1 第Ⅳ惑星コーネリア





ツイン ブラスター　ここも序盤に登場するアーチをすべてくぐるとツインブラスターがゲートの向こうに出現。ゲートはタイミングをはかって抜けろ。

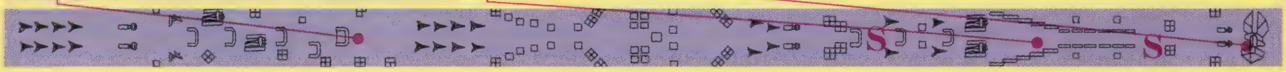
スマート ボム　柱を運ぶロボットの向こうに地をはう敵が登場したら必ず倒そう。スマートボムを出してくれるのだ(下)。



スマート ボム　サークルの向こうの建物の陰にスマートボム。(左)。機体を立てて間を抜ければ取れるのだが……。できる？

サークルは必ず通過!?

このステージは、サプライサークルの前にすべてのアイテムが置かれている。ボスもレベル1と同じアタックキャリアなので、たとえサークルをくぐってやられても、シングルブラスターで十分戦えるだろう。しかし後半のステージに行けば行くほど、やられたあとのパワーアップというのは重要になってくる。アイテムを取るためにサプライサークルを素通りするなんて技も必要なのだ。



STAGE2 セクターX

エクストラ シップ　最初の回転する柱の右にある。遠くから狙いを定めて、早いうちに1UPさせてしまおう。

スマート ボム　回転する平行な柱の真ん中を進んでいくとある。これはカンタンに取れるはず。

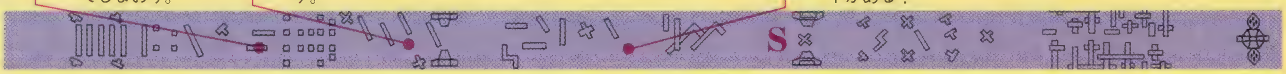
回転する柱は真ん中だ

タテに2本並んだ柱、回転する平行な柱は、真ん中を通っていくのが正解だ。機体をたてれば柱と接触することもなく通過できるはず。

パワー シールド　スマート ボム　サーチャーが2匹いるところにスマートボムが。そのすぐ後にパワーシールドがある！

サークルは通過すべきか？

サークルが登場する前にすべてのアイテムが登場。通過しなければやられてもエクストラシップが取れる。まず練習！という人はサークルを通過する必要ナシ。



STAGE3 第Ⅱ惑星タイタニア

スマート ボム　岩石地帯で道が左右に分かれているところを左に行くと、敵の陰にスマートボムがある。



ツイン ブラスター　3つあるゲートの中央にツインブラスター、右に天候操作ユニットが。ゲートは開くタイミング注意。

⬆天候操作ユニット

ループを利用

天候操作ユニットを通らないと、同じ所をループする。しかしループさせると何度もツインブラスターが取れるので、パワーアップさせたい時は利用するといいだろう。

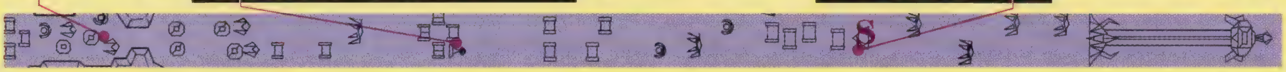
カンバンの裏にスマートボム。回転させてブーストすればうまく取れるぞ。



スマート ボム

クラブタンクは絶対破壊！

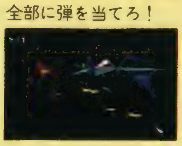
クラブタンクは破壊しないと背後からでも弾を撃ってくる。足を1本でも破壊しておけば、弾を撃ってこなくなるので、発見したら必ず狙え。同時に出現するバッドシューターも注意。



STAGE4 セクターY

アトミックレイ

アトミックレイ出現。全部に弾を当てろ！



エクストラ シップ　アメーバが出始めたら右寄りを飛行しよう。エクストラシップがある。アメーバを振り払って狙え！

ツイン ブラスター　キラーサテライトⅠを破壊するとツインブラスターを出すぞ。

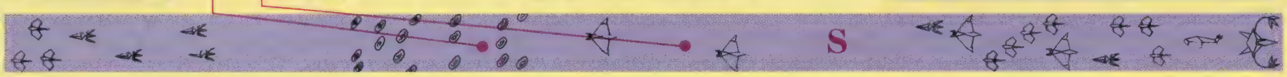
アトミックレイの群れ

後半辺りに、アトミックレイが多数出現する。序盤のものとあわせてすべてに弾を当てて色を変えると、ボス戦手前にアイテムをたくさん落とすスペースホエールが出現するのだ。しかし間違ってアトミックレイーGに弾を当ててしまうと体当たり攻撃されるので慎重に狙いを定めて攻撃しよう。

スペースホエール



彼はサークルやボムなど、パワーアップアイテムをわんさか落としてくれる貴重なキャラ。ボス戦の前に必ず呼びたい。



STAGE5 ベノム成層圏

ツイン ブラスター　機雷が三角形を作ったら真ん中を通れば出現する。

スマート ボム　ツインブラスターの直後にボムも出現するぞ。

パワー シールド　赤いキラーサテライトⅡを倒すとパワーシールド！

キラーサテライトⅡを画面はじで倒すと、パワーシールドが取れないこともあるので注意しよう。



STAGE6 ベノムハイウェイ

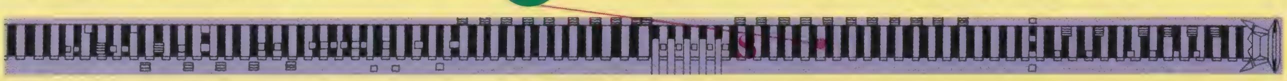
とにかく破壊せよ！

ハイウェイを走行中の車は、遠くにいるうちに破壊しておくのがベストだ。

スマート ボム　トンネルの中にスマートボムがあるぞ。

最後から2枚目の板は落ちてくる

板が並んだトンネルの、最後から2枚目は落下してくる。ブレーキでかわせ。



LEVEL 3

※S＝サプライサークル

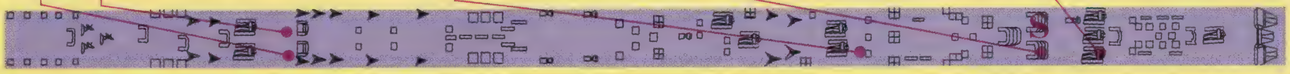
STAGE1 第Ⅳ惑星コーネリア

スマートボム　ツインブラスター　アーチをくぐって行くと、最後の2つのアーチにアイテム出現。右がボム、左がブラスターだ。

スマートボム　鉄塔をかついだ2対のロボットの後ろにボムを出す敵が出現。

スマートボム　建物の細い隙間の向こうにもボムがある。ムリならあきらめよう。

スマートボム　アーチの中にボムが。分岐を右に進むともう1つあるが左のサークルを取ろう。



STAGE2 アステロイド・フィールド

スマートボム　茶色の隕石が三角形に配置されているその真ん中を通過すると、直後にスマートボムが出現する。

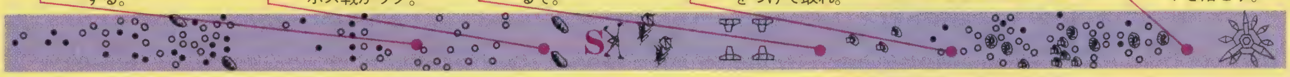
ツインブラスター　キラーサテライトⅠを倒すとツインブラスター出現。ここでブラスターを最強にしておくとボス戦がラク。

エクストラシップ　両わきに建物が出現したら、正面遠くにエキストラシップが見えるはず。余裕をもって狙えるぞ。

スマートボム　人面隕石群が登場したら前方に注目。スマートボムが隕石の間におかれているのだ。敵に気をつけて取れ。



シルバーフェニックス　ここでもサプライサークルをくぐらないと、シルバーフェニックスが登場しスモールサプライを落とす。



STAGE3 第Ⅴ惑星フォーチュナ

スマートボム　地面をはう敵がボムを出すぞ。

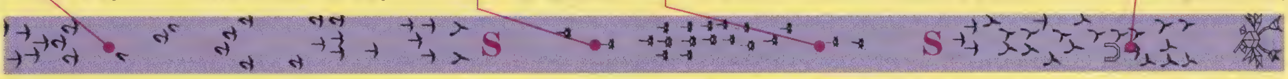
初めのサークルは通過
サークルの前にはボムしかないのでここはくぐるべき。

パワーシールド　サーペントの体の下に出現。絶対取れ。

エクストラシップ　サーペント地帯のやや右にあるぞ。

このサークルは通過しない方が？
このサークルの前は1UPとシールド。くぐらなくてもOK。

ツインブラスター　茎が伸びる地帯やや右に置かれている。



STAGE4 セクターZ



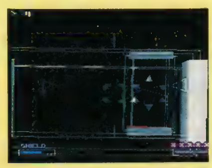


スマートボム　四角くなっているブロックの中を通るとボムが出る。敵がいるので攻撃しつつ通過しよう。

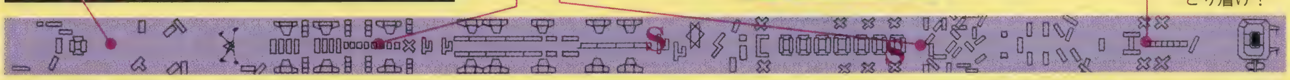
ツインブラスター　回転する柱群の右にある。ブレーキでタイミングをずらし、柱にぶつからないようにして取ろう。

パワーシールド　四角いブロックが現れ始めたら前に注目。やや右よりにパワーシールドが。

サークルを通過すると…？
このサークルを通過してやられた場合、柱が飛び交う直前からスタートする。おまけに取れるアイテムはボムのみ。やられたときのことを考えると通らない方がいいぞ。



スマートボム　回転する柱地帯の真ん中辺りに置かれている。柱を避ける自信がないのなら、取りに行かない方がいい。はじを通ってボス戦までたどり着け！



STAGE5 第Ⅲ惑星マクベス

スマートボム　スマートボム　岩石地帯の初めに1つ、出口にも1つあるのだ。

ツインブラスター　白いブロックの陰に置かれている。取り逃しそうになったらブレーキで！

パワーシールド　火山のすぐ右にパワーシールド。これは絶対に取るんだ！

サークルは通過するな！
ここのサークルは通過しない方が、やられたときに再度パワーアップできるぞ！

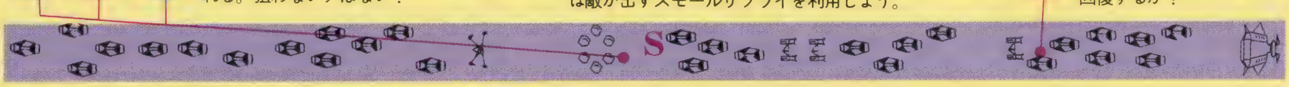


STAGE6 ベノム成層圏

スマートボム　ツインブラスター　パワーシールド　サークル状に配置されたキャッツロックの中心を通ると、3つのアイテムが連続して取れる。狙わないテはない！

サークルは通らない方がいい
ここのサークルも通過しない方がいい。シールド回復は敵が出すスモールサプライを利用しよう。

シルバーフェニックス　サプライサークルを通らないと登場する。どこまで回復するか？



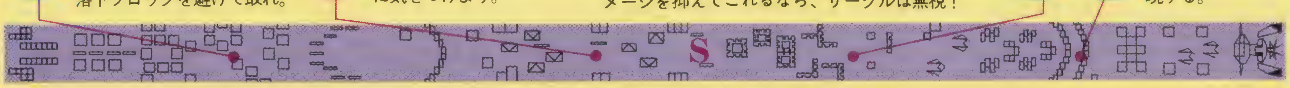
STAGE7 ベノム地表

パワーシールド　落下ブロック地帯の中に置かれている。ブレーキで落下ブロックを避けて取れ。

ツインブラスター　これはカンタンに取れる。障害物にぶつからないように気をつけよう。

慣れたらサークルは無視した方がイイ
ボスはパワーアップがないとつらい。ここまでダメージを抑えてこれるなら、サークルは無視！

スマートボム　スマートボム　アーチ連続くぐりでボムが出現する。





ユニット作りで反乱軍を強化し、帝国軍を倒せ!!

伝説のオウガバトル

攻略ポイント

カオスフレームやアライメントなど、ポイントはいろいろある。でも大切なのはやっぱり強いユニットを作ること。

SFC	発売中		
	S・RPG	12M	Ⓑ
	クエスト		¥9,600

徹底解明! キャラクターの相性で最強ユニットを作る!

このゲームはいろんなクラスのキャラを組み合わせて自分でユニットを作るのだが、ユニット内の相性によって攻撃力が変化するのはご存じだろうか。下のキャラごとの相性パラメータで、数値が近いもの同士が相性がいいので、そのクラスを集めてユニットを作れば効率のいい戦い方ができる。ちなみにクラスチェンジに必要なアライメントは、自分より高いレベルの敵を倒すと上がることを覚えておこう。



⬅ナイトの攻撃！でもこんなパーティでは……。



➡相性さえよければ実力も十分発揮できる。やった！



⬅もう一度キミのユニットを見直してみよう！ まだまだ強くなるはずだ！

相性パラメータをつかめ！

クラス	相性
ファイター	50
ナイト	55
パラディン	60
バーサーカー	45
ブラックナイト	40
サムライ	44
サムライマスター	38
ニンジャ	54
ニンジャマスター	59
アマゾネス	53
ヴァルキリー	59
フレイア	65
ビーストテイマー	62
ビーストマスター	68
ドラゴンテイマー	81
ドラゴンマスター	94
ドールマスター	26

クラス	相性
エンチャンター	41
ウィザード	39
ゴエティック	35
ネクロマンサー	27
リッチ	20
ウィッチ	65
クレリック	52
プリースト	53
ビショップ	54
マーメイド	38
ニクシー	34
ウェアウルフ	39
ウェアタイガー	65
ライカンスロープ	50
ヴァンパイア	90
棺桶	50
プリンセス	45
パンプキンヘッド	62
マッドハロウィン	61
ゴーレム	29

クラス	相性
ストーンゴーレム	23
タロス	24
ジャイアント	50
フィボルグ	68
タイタン	43
ギガンテス	65
ヘルハウンド	66
ケルベロス	70
オクトパス	38
クラーケン	35
ドラゴン	76
レッドドラゴン	80
プラチナドラゴン	80
ブラックドラゴン	80
サラマンダー	87
フレアブラス	95
バハムート	89
デスバハムート	100
ティアマット	88
ドラゴンゾンビ	96

クラス	相性
スケルトン	26
スケルトンナイト	21
ゴースト	38
ファントム	29
ホークマン	47
バルタン	63
レイブン	37
エンジェル	47
スローンズ	50
セラフィム	52
デビル	35
デーモン	28
サタン	20
フェアリー	50
ピクシー	66
シルフ	79
グリフォン	56
コッカトリス	64
ワイアーム	58
ワイバーン	61

©1993 QUEST

制作者に聞いたココだけの話

攻撃と防御に存在する6つの属性

『伝説のオウガバトル』では、攻撃に物理系や神聖系などの６つの属性が存在します。また、防御にも６つの属性に対する能力値が設定されているのです。つまり、冷気系の能力値が低いと、そのキャラクターは冷気系に弱いということになります。これがそのキャラクターの弱点になるわけです。ただし、どの能力値が低いかはゲーム中で見ることはできないのですが、その弱点を調べる方法はいくつか考えられます。１つは見た目で判断する方法です。

例えば、悪魔系のキャラクターは神聖系の攻撃に弱く、天使は暗黒系の攻撃が弱点であることは容易に想像できます。

次にウィザードやニンジャの魔法攻撃を参考にする方法があります。これらのキャラは相手の弱点に応じて攻撃を変えます。つまり炎の方法を使えば、敵は火に弱いということです。ただしニンジャやウィザードは全ての属性で攻撃できるわけではありません。色々試してみてください。（クエスト／プランナー小林氏）



⬆水性の敵はカミナリが弱点だ。オクトパスの弱点をニンジャが攻撃する

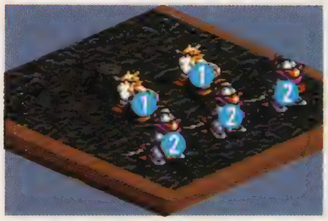
例えばこんなユニットがオススメだ！

素早い移動が可能な先鋒タイプ



空を飛べるユニットは、他のどのユニットよりも移動速度が速いので利用価値が高い。バルタンはステージ２で仲間になるので相性のいいクラスを組み合わせてユニットをつくろう。オススメは①バルタン　②コッカトリス　③ホークマンで構成されたパーティ。レイブンは混ぜるな危険。

拠点を守る本格攻撃部隊



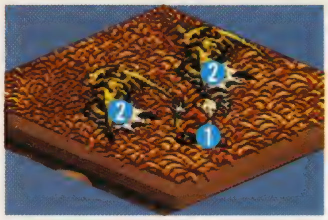
人間のキャラで構成されたユニットは、作り方しだいでいろんな特性を持つようになる。これは①バーサーカー　②サムライで構成された本格攻撃ユニットだ。しかしＨＰ回復はアイテムでするしかないので、こまめに世話をやかないと大変なことに……。

アンデッドで物理攻撃は無効！



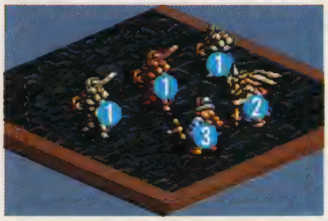
神聖系以外の攻撃を無効化するアンデッドモンスターで作ったパーティは、敵に僧侶系キャラがいない限りほとんど無敵。これは①スケルトン　②ゴースト　③ネクロマンサーで構成されているが、ゴーストがファントムにクラスチェンジすれば、相性の効果でさらに強いユニットとなる。

移動も速い重量級ユニット



同じくステージ２で仲間になるビーストテイマーとワイアーム。それぞれをクラスチェンジさせ、①ビーストマスター　②ワイバーンにすれば防御力、攻撃力ともに高いユニットができあがる。ただユニット内のキャラ数が少ない分、１体が受けるダメージは大きいので注意。

バランス重視で世話いらず



こちらはクレリックを加えた、バランス重視の人間ユニット。①ナイト　②ヴァルキリー　③クレリックで、相性もいいし回復呪文も完備。アイテムをいちいち使わなくても、戦闘に突入すれば自分でＨＰを回復してくれる手がかからないユニットだ。

やっぱりドラゴン！ という人に



ドラゴンこそファンタジー世界の王者！　と信じるなら、このパーティがオススメ。ビーストマスターを「ドラゴンストーン」というアイテムで、①ドラゴンテイマーにチェンジさせる。これで②ブラックドラゴン　③レッドドラゴンを加えれば強力だ。

同志が加わるMAPをすべてピックアップ!

ゲームの進行でいちばん大切なのは、いかにして仲間を加えるかということ。ここで各ステージで仲間になるキャラとその方法を紹介するので、プレイする上での参考にしてほしい。ページの下段には隠れ魔法を含めたリストもつけておいたぞ!

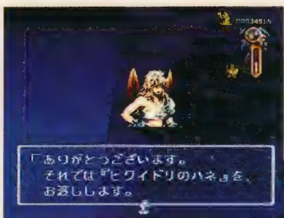
MAP No.1「旅立ち」

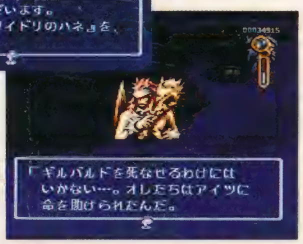
マップ右上の隠れ都市で騎士ランスロットが仲間に。ボスである占星術士ウォーレンも、倒すと手勢を率いて反乱軍に参加してくれる。



MAP No.2「離反」

まずボス城西の町にいるカノープスの妹に会い、「ヒクイドリのハネ」をもらう。これを持って風使いのカノープスに会うと仲間になってくれる。そのあとカノープスでボス城に攻め込むと、天空のギルバルドも仲間になる。どちらも空を飛べるので必ず仲間に加えよう。





⬆➡カノープスの妹がここでの大きな存在。会えれば2人の強力な戦士が仲間になる。

MAP No.6「はるかなる日々」

まずマップ右上の町で、狂戦士アッシュが仲間に加わる。彼に関する悪い噂もあるが、それは誤解なので必ず仲間に。ボス城右下の町では獣王ライアンが仲間になるというが、20000ゴートという法外な金額を要求してくる。どうするかはプレイヤーしだいだが、あとのことを考えると仲間にしておいたほうが得といえよう。



MAP No.7「ガラスのカボチャ」

ここではボスである魔女デネブが仲間になるが、手順を踏まないといけない。まず戦って倒し、殺さないでおくこと。次にストーリーを進め、彼女の要求する「おうごんのえだ」を持ってくること。このアイテムはデイアスポラ地方にある。見つけたら再びこのマップに戻ってくればOK。ただしカオスフレームが低くないと、彼女は仲間にならないので注意すること!



MAP No.8「黒騎士」

ここでは黒騎士ガレスに母を殺された聖母アイーシャが仲間になる。条件は、クリアする前に彼女のいる教会を訪ねればいいだけ。しかしその教会は敵が中央突破してくる山脈のドまん中にあるため、解放しても奪われる恐れがある。ボス城近くまで前線をのばしてから訪ねよう。





⬆➡隠れ教会は写真の位置にある。町の情報では彼女は他の土地にいるというが、実はここに。

MAP No.10「罪」

ここで仲間になるのは、みずから反乱軍討伐をかってでた法皇ノルン。町での情報によると、ノルンはステージ7のボスだったデボネア将軍と恋仲だったらしく、その仇を打つために反乱軍に戦いを挑んでくるというわけだ。しかしカオスフレームが高めなら仲間に加わってくれるぞ。

系統	名称	対象	攻撃内容
炎系魔法	ファイアーボール	敵1体	発生させた炎の球を敵にぶつけてダメージを与える
	ファイアウォール	敵全体	大きな火柱を敵に吹き付けてダメージを与える
	スーパーノヴァ	敵全体	敵の頭上で核融合を起こし、光と熱でダメージを与える
	かとん	1～全体	炎を火炎放射機のように吹き付けダメージを与える
冷気系魔法	アイスフィールド	敵1体	敵を冷気で包みダメージを与える
	ブリザード	敵1体	氷の結晶を吹き付けダメージを与える
	アイスストーム	敵全体	猛吹雪を敵に吹き付けダメージを与える
	アイスレクイエム	敵全体	敵の体内の水分を凍らせダメージを与える
	すいとん	1～全体	敵の頭上から豪雨を降らせ、ダメージを与える
雷撃系魔法	ライトニング	敵1体	稲妻を落とし敵にダメージを与える
	サンダーフレア	敵全体	広範囲に電気エネルギーを放電させダメージを与える
	いかずち	1～全体	頭上に雷雲を呼びよせ、雷を落として敵にダメージを与える
暗黒系魔法	ナイトメア	敵1体	邪悪なエネルギーで敵を包みダメージを与える
	デスクラウド	敵1体	敵の周りの空気を致死性ガスに変換しダメージを与える
	メズマライズ	敵1体	妖しげな眼差しで敵を眠らせ、戦闘中行動不能にする
	チャーム	敵1体	妖しげな眼差しで敵の心を奪い、同士撃ちさせる
	スタンクラウド	敵全体	敵を麻痺させ行動不能にする
	ダーククエスト	敵全体	邪悪な呪いによって邪霊を呼び寄せダメージを与える
	メテオストライク	敵全体	隕石を敵に向かって落下させ、ダメージを与える
	イービルデッド	敵全体	ダーククエストのパワーアップ版。魔法円と地獄門を使い邪霊を呼ぶ

MAP No.12「雷雲」

狭い峡谷のマップで反乱軍が来るのを待っているのは、聖騎士ラウニー。条件はステージクリア前であることと、カオスフレームが高めであること。カオスフレームが高い状態でここまでこれたなら、法皇ノルンとともに反乱軍にとって心強い味方となってくれるだろう。ラウニーは教会にいるので、すぐさま会いに行きたいところだが、このマップにある4つの教会は反乱軍の本拠地から離れたところにある。まずは落ち着いて進軍して、解放しても取り返される心配がなくなってから訪ねるようにしよう。あせって仲間にしても、教会を奪われてカオスフレームが下がってしまってはもともこもない。このあともカオスフレームの値が条件となるキャラがいるので、慎重にいこう。

MAP No.13「妖術士」

ここで仲間になるのは妖術士サラディン。町での情報をたどっていくと、サラディンはどこかの教会で石像に姿を変えているのが分かるはず。その教会はボス城すぐ右下にあるが、サラディンの石化を治すためには「ひかりのベル」というアイテムが必要なのだ。このアイテムはどうも隠れ都市にあるらしいのだが、ただ訪ねただけではもらえない。プレイヤーキャラが真の勇者であることを証明しなければならないのだ。このマップはけっこう面積が広く町の数も多い。アイテム探しも大切だが敵の進行ルートにも気を配って戦わなければならないだろう。敵のレベルも高くなるので、戦闘開始前に編成画面でバランスのいいユニットを作っておくことが大切だ。気合い入れてがんばろう!

MAP No.14「皇子」

カオスフレームの値に縛られる傾向のある仲間づくりだが、ここで仲間になるトリスタン皇子はちょっと特別だ。カオスフレームが高い場合と低い場合では、仲間にする方法が違うからだ。値が高い場合は、ステージクリア前にプレイヤーキャラが直接皇子のもとを訪ねればいいだけ。皇子はベルチェルリという都市にいるので進軍に差し支えないならすぐいってみるといいだろう。そしてカオスフレームが低い場合は、「えいこうのカギ」というアイテムを持ってプレイヤーキャラが直接皇子を訪ねなければならない。これはアイテム探しにちょっと時間がかかるが、クリア前という条件は同じなので必死で探し回らないといけないだろう。プレイヤーキャラが戦線から外れてもいいような作戦が必要だ。

MAP No.16「封印」

ここで仲間になるのは天使長ユーシス。反乱軍に加える条件は、カオスフレームが高めであるということ、ステージクリア前であるということの2つだ。しかし彼がいる教会は、このだだっぴろいマップのどこかに隠されている。移動力のあるユニットを放って、怪しいと思う場所をかたっぱしから調べていこう。せっかくカオスフレームが高いのに、クリアしてしまって仲間にできなかったなんてことにならないようにしよう。ちなみにカオスフレームが高め、とはどのぐらいのことをいうのか。だいたいゲージの60%ぐらいあればいいようだ。しかしタロットなどでも下がってしまうカオスフレームをここまで高くたもっというのは容易なことではない。細心の注意をはらってプレイしよう!

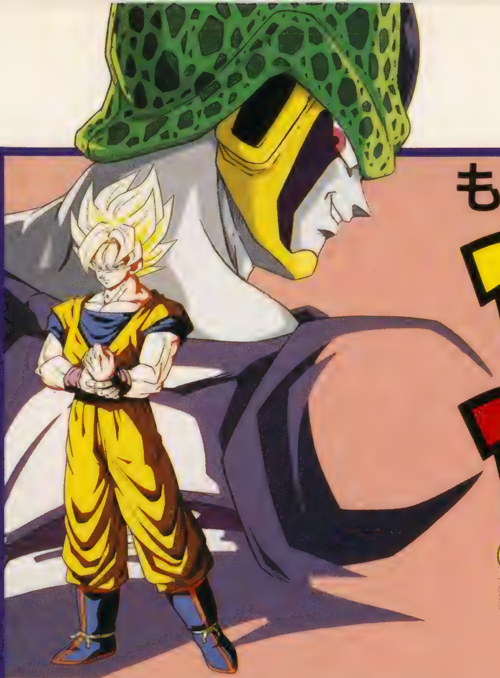
MAP No.17「空中都市」

ここではステージ6で倒せなかったデボネア将軍が仲間になってくれる。しかし条件はちょっとばかりきつい。ステージクリア前であるということと、ステージ10のボス、法皇ノルンが反乱軍にいることが条件だ。デボネア将軍はソニックブレイドという必殺技が使えるため、必ず仲間にしたい。そのためにもステージ10でノルンを仲間に加えておくように。

カオスフレームとＡＬＩの関係

カオスフレームが、反乱軍に対する民衆の支持率だということはみんなも知っての通り。そしてこれは、各キャラクターに設定されているＡＬＩ(アライメント)と深いつながりにある。ＡＬＩはそのキャラクターの正義を示すパラメータで、例えばＡＬＩの低いユニットが町を解放すると、カオスフレームが下がってしまうことがあるのだ。だからカオスフレームを高くたもったり、高いクラスにチェンジしたりしたい場合はＡＬＩの値を常にチェックして置かなければならない。ＡＬＩは先にもいった通り、自分より低いレベルのキャラを倒すと下がってしまう。だから必要以上のレベル上げは禁物なのだ。後のことを考えるとレベル上げは必要なようだが、ＡＬＩが下がってしまうとクラスチェンジができなくなって結局は損。だいたい敵と同じレベルまで上げたら、そのマップはさっさとクリアしてしまおう。

系統	名称	対象	攻撃内容
神聖系魔法	ヒーリング	味方Ｉ体	味方のＨＰ回復、敵のアンデッドモンスターにダメージ
	ヒーリングプラス	味方全体	味方のＨＰ回復、敵のアンデッドモンスターにダメージ
	バニッシュ	敵Ｉ体	聖なる力で不自然な存在に対してダメージを与える
	マジックミサイル	敵全体	魔力によって作った光の矢でダメージを与える
	ジハド	敵全体	聖なる力で邪悪な意志を粉砕し、ダメージを与える
	スターティアラ	敵全体	スターダストを敵の体内に送り込み、ダメージを与える
物理系魔法	トルネード	敵Ｉ体	竜巻を作りだし、カマイタチによってダメージを与える
	アシッドクラウド	敵全体	敵の周囲の空気を強酸性のガスに変換しダメージを与える
	ウインドショット	敵全体	強力な衝撃波を作りだし、ダメージを与える
炎系特殊攻撃	ファイアストーム	敵Ｉ体	小さな炎に酸素をたくさん送り込み、爆発させダメージを与える
	ファイアーブレス	敵Ｉ体	ドラゴンなどが使う炎の息
冷気系特殊攻撃	コールドブレス	敵Ｉ体	ドラゴンなどが使う氷の息
雷撃系特殊攻撃	サンダーアロー	敵Ｉ体	手のひらから放電させダメージを与える
	イクスティンク	敵Ｉ体	ルバロン将軍が使う、雷撃の必殺技
暗黒系特殊攻撃	ロトンブレス	敵Ｉ体	ドラゴンなどが使う腐食ガス
	ダウンクロウズ	敵Ｉ体	フィガロ将軍が使う、邪悪なエネルギーによる必殺技
神聖系特殊攻撃	なげキッス	味方Ｉ体	味方の攻撃力をわずかながら上げてくれる
物理系特殊攻撃	ソニックブーム	敵Ｉ体	魂を削って敵を切りつけダメージを与える
	ソニックブレイド	敵Ｉ体	デボネア将軍が使う、衝撃波による必殺技
	ペドロブレス	敵Ｉ体	敵を石に変えてしまう
	アシッドブレス	敵Ｉ体	ドラゴンなどが使う、強酸性のガス
	ウインドストーム	敵全体	強力な風で敵にダメージを与える
	メイルシュトロム	敵全体	水面に渦巻を発生させダメージを与える。海、川でのみ使用可能
	ジェミニアタック	敵全体	ジェミニ兄弟が使う必殺技



ものすごい格闘ゲームが、ついに発売!!

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 超武闘伝(スーパーぶとうでん)

SFC	発売中		
	ACT	16M	――
	バンダイ		¥9,800

攻略ポイント

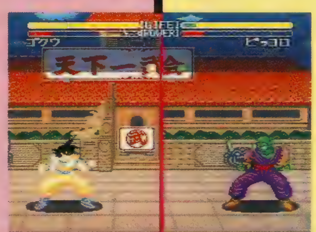
独特のルールである分割画面によるゲームフィールドについて解説。また、8人のキャラの個性的な必殺技も紹介だ!

広大なゲームフィールドを把握せよ!!

パンチ、キックなどの通常技

パンチは連射がきくかわりに威力が低く、キックはモーションが大きいかわりに破壊力が高い。またジャンプは軌道が大きく動きも遅いため、スキが生じやすい。接近戦ではジャンプして相手を攻撃するよりもⓁⓇを活用したダッシュ攻撃が有効だ。これは覚えておこう。





⬅パンチ、キックは戦いの基本。大技に溺(おぼ)れるなかれ。

接近戦での必殺技

接近戦ではパンチやキックの他にも、接近戦用の必殺技を繰り出すこともできる。たとえば孫悟空のダッシュ・エルボーや、ピッコロのソニック・キックなどがそうだ。これらの技は攻撃範囲が狭いため、敵と接近して出さないと意味がない。また、気力を消費せずに出せる。



⬆射程距離内に入ったら、すかさず攻撃だ!!

遠距離からの超大技、超エネルギー弾攻撃

気力が十分たまりかつ相手と、ある程度距離が離れていれば、大技である超エネルギー弾攻撃が可能になる。この攻撃はダメージが強烈(きょうれつ)なため、うまく敵にヒットすれば一発大逆転も可能だ。超エネルギー弾攻撃のときは、まず技を繰り出すキャラがアップになり、ドカーンとエネルギー光線が飛んでいく。次にその技を受けるキャラがアップになるため、ここでタイミングよく防御コマンドを入力するわけだ。キャラがカクンと腰を落とした瞬間に、✚ボタンの左右、Ⓐボタンを押して防御せよ!





 ©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1993

制作者に聞いたココだけの話

超興奮！隠し技&同キャラ対戦ッ!!

ドラゴンボールの世界って、個性的なキャラクターたちが広大な舞台を縦横無尽に飛びまわるじゃないですか。ボクはゲームでアレを表現したかったんですよ。そこで、「デュアルスクリーン」というゲームシステムが生まれたんです。手前ミソですが、このシステムはうまくドラゴンボールの世界を表現していると思いますね。

あと、ＴＶアニメそのままの声でキャラクターがしゃべるんですね。各キャラのセリフはトータルで60種類ぐらい入ってるんです。それから各キャラには隠し技や、同キャラ対戦も用意しています。これだけじゃない！　通常、対戦の場合８人からしか選べないのですが、他に５人使えるようになるんですね、これが！　あるコマンドでそれができるんですけどね。(バンダイ玩具第３事業部・鈴木敏弘＝ドラゴン鈴木とよばれている)



⬅裏コマンドを入力すれば、同キャラ対戦も可能になるらしい。



⬅隠れた必殺技を見つけだせ。いろいろあるらしい。



⬅開発チームで一番人気は人造人間18号。この声が最高にいい。



いっちょやったるか！ 孫悟空

言わずと知れた主人公で、ゲームでもなかなか強力なキャラでいろいろな大技が使える。隠しコマンドを使えば、スーパー悟空を使えるらしい。スーパー悟空になると、使える技がさらに増える。

技の名前
エネルギー弾
界王拳
元気玉
かめはめ波
超元気玉
ジャンプ・ニー・リフト
スラッシュダウン・キック
ダッシュ・エルボー

かめはめ波



⬆悟空と言えばこの技。スーパー悟空なら、さらに強力な超かめはめ波が打てるらしい。

超元気玉



⬆元気玉の強化版。悟空が両手を上げると、そこにエネルギーのかたまりが出現。これを相手に投げつける。

追跡エネルギー波



⬆スーパー悟空の技。エネルギー波が相手を追尾する！　こんな技、どうやったら出る？

ダッシュ・アタック



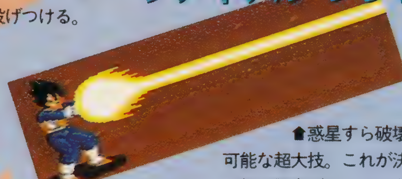
⬆バク転した後、相手に突っ込む技。スキが大きいので多用はさけたい。

四連脚



⬇スーパー悟空のみ使える技。強力な蹴りを何発も繰り出すことができる。

ファイナル・フラッシュ



⬆惑星すら破壊可能な超大技。これが決まったら、一気に勝負がつくだろう。

スーパー・ダッシュ



➡出し方はまだ不明だが、かなり強力な技らしい。

アロー・キック



⬆接近戦では、この技とスライディング・キックが使える。

カカロットには負けん！ ベジータ



スライディング・キックやアロー・キックなど、接近戦に強いキャラだ。また、大技も充実している。スーパーベジータはさらに強いらしい。

技の名前
エネルギー弾
連続エネルギー弾
ビッグバン・アタック
ファイナル・フラッシュ
スライディング・キック
ダッシュ・アタック
アロー・キック

☆表内の黄色い部分＝接近戦用、青い部分＝遠距離用の必殺技を表します。



魔族の恐ろしさ、たっぷり思いしれ！

ピッコロ

合体を繰り返し、どんどん強くなった、最終版ナメック星人。扱いやすく技も強力なので、ビギナーにオススメ。特にソニック・キックは出しやすくて強い。ミスティック・アタックという隠し技アリ。

技の名前
エネルギー弾
怪光線
追跡エネルギー弾
魔貫光殺砲
激烈光弾
スラッシュダウン・キック
ソニック・キック





⬆敵との距離を測りながら攻撃できる。





ナマイキな奴は、殺しちゃいますよ

フリーザ

あのフリーザは、いきなり最終形態で登場。技の種類は少ないが、どれも強力。特にサイコキネシスは簡単な操作でダメージも強烈。おまけに避けにくいと、三拍子そろった陰険な技となっている。

技の名前
エネルギー弾
フリーザビーム
サイコキネス
気円斬
デスボール
ダッシュ・エルボー
スパイラル・ヘッド・アタック

➡かなりの破壊力をもつ技だ。







➡しっぽを振り回して攻撃してくる。



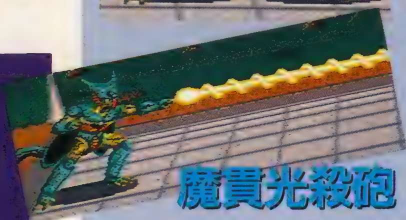
私こそ究極の生命体だ

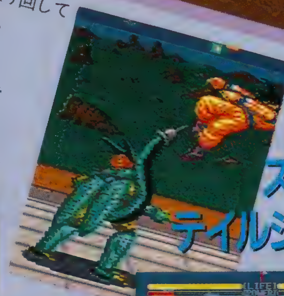
セル

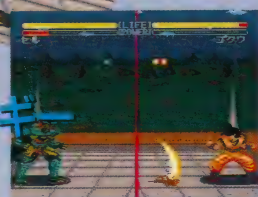
ドクターゲロがバイオテクノロジーの粋を集めて造りだした、完全無敵の究極生命体。悟空やピッコロなどの細胞から作られているため、かめはめ波や魔貫光殺砲を使うことができる。おまけにエネルギー吸収で相手の体力を吸収することも可能。使い方によってはとてつもない強さを発揮する。さらに進化した、パーフェクト・セルも対戦で使うことができるらしいが……!?

技の名前
エネルギー弾
エネルギー斬
エネルギー吸収
かめはめ波
魔貫光殺砲
グランドスライダー
スイングテイルショット









「オプション」で設定変更も可能

このオプションモードでは、パンチやキックなど、ボタンの設定が自由に変更できる。さらに、ゲームのスピード調整や、各キャラの気力、体力などの強さも調整でき、友達とハンデをつけて戦うこともできるぞ。また、ボタンひとつで大技が出せる自動必殺技モードや、必殺技のコマンド説明など、ビギナーに嬉しい機能も搭載されている。このオプションモードは、ゲームを始める前だけでなく、たとえ対戦中でも、設定変更が可能だ。おお！　なんという便利さ！



⬆設定をいろいろいじって、自分のレベルに合わせて戦えるわけ。なかなか親切な機能です。

⬇必殺技の出し方がわからなかったら、ここを見て覚えましょう。隠し技はのってないみたいだな。



人造人間20号

ワシはもはや人間を超えたのだ！



エネルギー砲



⬇逃げるとみせかけて攻撃。

フェイント・ヘッド・アタック



ドクターゲロは自らを改造し、このエネルギー吸収型の人造人間となった。この人造人間20号には、エネルギー弾系の攻撃は無意味。逆に体力を回復させてしまう。このキャラを選ぶなら、エネルギー吸収は絶対確実に使えるようにしたい。そうすればかなり強いぞ。

技の名前
エネルギー弾
アイビーム
エネルギー吸収
エネルギー砲
スティンガー・ヘッド・アタック
フェイント・ヘッド・アタック

エネルギー吸収





⬅相手のライフを吸ってしまうイヤらしい技だ。

人造人間18号

あ〜ら、まだあたしに挑戦する気？



スライディング・キック



⬅その名のとおり、相手の足元を攻撃。



ヒップアタック



ブラッディダンス

人間をベースに作られた永久式の人造人間で、ゲームに登場する唯一の女性キャラ。技は悟空とベジータをたしたような構成。人造人間20号のように、エネルギー弾を吸収することはできないが、パワーはこちらの方が高い。技をかける時のかけ声は、なんだか背中にムズムズきていいなぁ。

技の名前
エネルギー弾
エネルギー斬
追跡エネルギー弾
エネルギー波
ジャンプ・ニーリフト
スライディング・キック
ダッシュ・エルボー

人造人間16号

おれは孫悟空を倒すために造られた



ロボット・タイプの人造人間。原作ではイマイチ活躍しなかったが、ゲームでは強い。ロケット・パンチは地味ながら強力な大技のヘルズ・フラッシュの破壊力も高い。またハリケーン・クラッシャーという隠し技もアリ。



ロケット・パンチ

➡まともに受けると大ダメージ間違いなし！



ヘルズ・フラッシュ

技の名前
エネルギー弾
アイビーム
ロケット・パンチ
ヘルズ・フラッシュ
ジャンプ・ニーリフト
クロスガード・ボンバー
ダイナマイト・クラッシャー



ハリケーン・クラッシャー

ハーフサイヤ人最強伝説

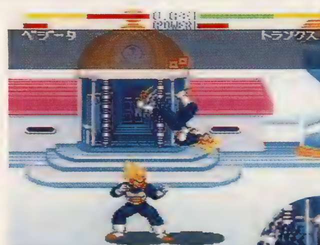
悟空の息子である悟飯と、ベジータの息子トランクス。サイヤ人と地球人の血が混ざると、とてつもなく強い混血児が生まれるのは、原作を読んでもわかるだろう。この、原作で圧倒的な強さを見せた２人が、ある隠しコマンドによって、対戦でも使えるようになるらしい。いったいどんな技を見せてくるのか？　またそのコマンドとは？　今はまだわかっていないが……。

悟飯





➡最初からいきなりスーパーサイヤ人な悟飯。





トランクス

⬅この人も、最初からスーパーサイヤ人なのです。

電撃攻略&ココだけの話



METAL MAX 2

メタルマックス2

最強戦車を手に入れろ!!

SFC	発売中	
RPG	8 M	Ⓑ
データイースト		¥9,500

攻略ポイント

決められた攻略パターンは存在しない。より強い戦車や装備を求めて世界を旅するのだ！

仲間集めマニュアル

船を手に入れるまでの理想的攻略ルートだぞ



マドの町 ここから旅がはじまるぞ

グラップラー軍団にやられたハンターたちの仇をとるための冒険に出発!! まずは、バギーを修理する部品を手に入れるために出かけた、ナイルじいさんの後を追え。



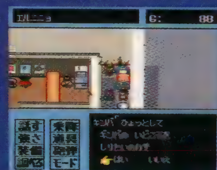
➡殺された仲間たちの敵を討つのだ！



⬅命の恩人のナイルじいさんを探そう。

エルニニョの町 仲間にできそうなメカニックがいるんだけど

グラップラー軍団に逆らったメカニックのミッキーが捕まっている。彼を救い出すことができれば仲間になってくれそうだぞ。



⬅町のどこかに隠れている老人を探そう！



⬆宿屋はグラップラー軍団に占領されている。この2階にはナニが!?

ミッキーが捕まってるぞ!!



⬅メカニックがいれば戦車が破損しても安心だ！ 助けて仲間にしよう。

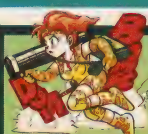


バギー ガルシア号入手!

エルニニョから帰ってきたナイルじいさんが、主人公のために修理してくれるのがこのガルシア号だ。マドの町のまわりにいる敵ぐらいなら、このマシンで十分だ。



➡エルニニョから帰ってくると、ナイルじいさんがくれる。



もっと強い戦車がほしい!! 買い物編

その1 まずはエンジンを買い換えるのだ

戦車の装備はまずエンジンから買い換えるのが基本。強力な装備はそれだけ重量もあるので、強力なエンジンじゃないと動けなくなったりタイルが貼れなくなるぞ。

その2 武器は機銃を優先しよう

大砲タイプのものは強力だけど、弾数に限りがあるし重量もバカにならない。機銃タイプのものなら弾数は無制限、敵1グループを同時に攻撃できるものもあるぞ。



⬆武器から買い換えると、装甲タイルの枚数を減らさないといけないので危険だ。

©1992 CREA-TECH／DATA EAST CORP.

制作者に聞いたココだけの話

細かな心配りに気づいてくれたかな？

『2』ならではの改良点として、戦車に乗っていても、町の中にある車止めや階段にぶつかると自動的に降りられるようにしました。開発スタッフの中で自動的に降ろされたくないと感じたダンジョンの中などではそのシステムは動作しないようになっていますが、いかがでしたか？　また仲間の名前はランダムに決まるのですが、その中で、「イングリ」という名前があるのです。これは企画者の宮岡寛氏が「イングリット・バーグマン」のファンであった事から名づけたもので、決して「いんぐりもんぐり」からつけられた名前ではありません！(笑)



⬅必死になってドラム缶を押さなければならないとある場所。押す回数が多くて苦労した人もいるかもしれないけど、当初は今の倍の回数だった！　改良されて良かったでしょ？



➡4つある戦闘モード。初心者はBモード、派手好きは写真のCモード、そして手っとり早く経験値稼ぎをしたい人にはDモードがオススメです。ぜひ試してみてくださいね。

ベイブリッジ　橋を封鎖するグラップラー軍団を倒せ！

西へ向かうただひとつの道、ベイブリッジはグラップラー軍団に封鎖されている。強硬突破しか方法はなさそうだ。



⬅検問をなんとかしないと先に行けないのだ。



⬆おとなしく通してはもらえそうにない。力づくで通るしかないぞ。



下水道　鍵あけ名人のギンバじいさんに会いに行こう

モンスターだらけの下水道に住みついているギンバじいさんは鍵あけの名人。この人に協力してもらえば、ミッキーを救出できそうだ。



⬅この人はこんなことを言ってるけど……



⬅牢破りの名人ギンバじいさんはこんなところに住んでいた。さっそく会ってみよう。



⬆誰かギンバじいさんと親しい人の紹介が必要みたいだ。

Power up マニュアル1　ベイブリッジ後はココへ!!

犬の村

ここにいるイヌはどれでも好きなやつを仲間にできる。仲間にしたイヌはマドの町にいるイヌ好きの老人にあげることができるぞ。



ハトバの町

デルタ・リオ行きの連絡船に乗ることができる。デルタ・リオでは港からは出られないけど強力な装備が手に入るのだ。



森林監視所

深い森の中にある廃墟。いろいろなものが残されているので、すみずみまで調べて手に入れておこう。机の上に置かれたノートを調べるとここがアリに襲われた事がわかる。



⬅森の中は戦車では入ることができない。十分に装備を整えておこう。



➡建物の中でこんなノートを発見する。はたしてここに潜むものは？

Power up マニュアル2 戦車を入手するためのルート

ビトーのトンネル

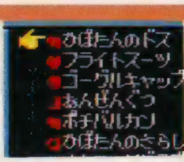
トンネルボウラーの故障でトンネル工事が中断している。マシンの修理に協力しよう。



⬆修理キットを持っていたら助けてあげよう。

バザースカの町

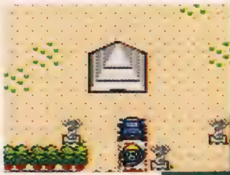
人間用の強力な装備が売られてる。博物館へ行くまえに装備を整えよう。



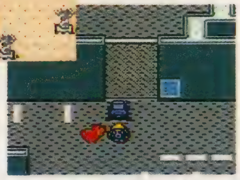
⬆この町には人間用の強力な装備がそろっているぞ！

ブラド博物館

医薬品から兵器類まで、いろいろなものが展示されている博物館。警備用のメカがいたるところに設置されていて侵入者を攻撃してくる。



⬆ピラミッド風の建物が博物館だ。



➡開けるにはパスワードが必要だ！

戦車ウルフを入手



ブラド博物館に展示されている戦車。優秀な戦車だけど、車体重量もかなりのもの。そのままでは装甲タイルをあまり貼れない。装備を軽くしてタイルの枚数を増やそう。



⬆博物館に展示されているウルフをいただいてしまおう。

グラップルタワー　強敵スカンクスが待ち受けているぞ

ここに来ると、上の階からスカンクスにやられたソルジャーが落ちてくる。マドの町へ戻ってDr.ミンチに生き返らせてもらおう。スカンクスを倒すと、東へ行くための橋がかかる。



⬆ココにいる奴は、かなりの強敵らしいぞ。装備は大丈夫かな？



⬅敵にやられたソルジャーを助けてあげよう



⬅こいつがココのボスなのだ

デルタ・リオ　女ソルジャーのマチョコを仲間にしよう

グラップルタワーで助けてあげた女ソルジャー、マチョコはこの町で主人公たちの仲間になってくれる。最初は無視されるけど、しつこく町の中を探してみよう。





⬆酒場にいるのはさっきの女ソルジャーだ。かなり荒れているみたい



⬆1人で飛び出して行ったけど……



➡またまたやられてしまうのだ

Power up マニュアル3 スカンクスと戦うまえに……

アズサの村

主人公の育ての親マリアが住んでいたのがこのアズサの村。戦車用の強力な装備を買うことができるので、グラップルタワーへ行くまえにこの村で装備を整えておいたほうがいいぞ。回復カプセルなどのアイテムもたくさん買っておきたい。



⬇この村には老人しかいないみたいなんだけど……。



⬆ここでは色々な特殊砲弾を購入することができる。

酒場サースティー

双子の美人姉妹によるショーで人気を集めている酒場。せっかくだから、楽屋にいる2人にあいさつしておこう。実はこの2人の両親もグラップラー軍団に両親を殺されていたのだ。だからこの酒場は裏でグラップラー軍団と戦う者に協力してくれるはずだけど……。



⬅せっかくだから双子の美人姉妹に会っていこう。



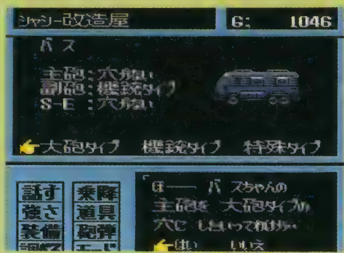
➡双子のショーも一度は見ておきたいものだよね。



もっと強い戦車がほしい 改造編

その1 シャシーの改造

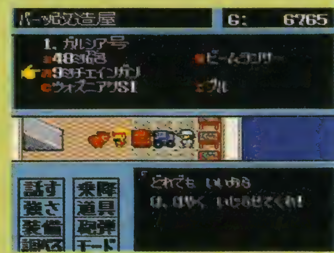
シャシーの改造は車体重量が増えてしまうので注意が必要。積載量に余裕があるならばS・E用の穴を機銃タイプのものに改造しよう。そうして単体攻撃用の強力な機銃と、グループ攻撃用の機銃を2つ装備して、敵によって使い分けるなど、いろいろ使いやすいように改造してみよう。



⬆野バスに主砲用の穴を開ける以外はあまり必要はない。シャシーの改造は余裕があるときのお遊び程度に考えておこう。

その2 パーツの改造

エンジンや武器、Cユニットなど、戦車に装備するパーツを改造して攻撃力をアップさせたり、防御力をあげてパーツが故障しにくくすることもできる。手ごろな武器やエンジンなどがお店で売られていないときには、ひとまずパーツの改造で性能をアップするといいのだ。



⬆今の装備では役不足だけど、ちょうどいいものが売ってないというときにはパーツを改造。ウルフのエンジンのパワーアップに!!

イスラポルト 海の男ビイハブ船長の船に乗せてもらおう

海の上を自由に移動できる船を手に入れるためにビイハブ船長に会おう。灯台の上で海を見ているはずだ。



⬆灯台の上に行くとビイハブ船長に会える。船に乗せてもらえるように頼んでみよう



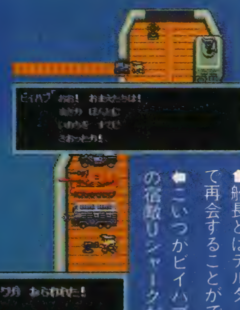
⬅船長は復讐のためにUシャークを追うのだ



⬅船長は1人で出航してしまう。後を追うのだ

船に乗って大きな海を冒険だ

ビイハブ船長の目的はUシャークを退治すること。まずは船長が目的を達成するのに協力してあげよう。Uシャークを追いつめて倒せば、自由に船を使えるようになるぞ。



⬆船長とはデルタ・リオで再会することができる



⬅こいつがビイハブ船長の宿敵Uシャークだぞ

Power up マニュアル4 3台目の戦車の情報はココで

ノドボトケの村

この村の近くには、コンピュータを破壊されてコントロール不能になった野バスが出没する。ノドボトケの村には野バスを捕獲するコツを知っている人がいるのだ。さすがにタダでは教えてくれないけど、戦車を手に入れるためには多少の出費は惜しんではいられないよね。



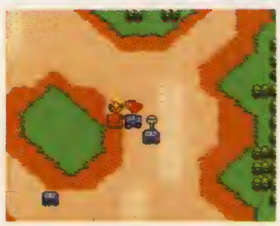
⬅野バスを捕まえるコツはタダでは教えてもらえないぞ！



⬇ここではこんなアイテムも売っている。

野バスを入手

車体が軽いので、積載量が小さいエンジンでもいい武器を装備できる。ただし、機銃タイプの兵器しか積めないので、大砲を積むには改造が必要。



⬅野バスはノドボトケの村の東の森近くに出現する。



全12体の怪獣の倒しかたを徹底的に分析!

ウルトラセブン

SFC	発売中		
	ACT	8 M	——
	バンダイ		¥8,800

攻略ポイント

急降下キックに光線技、バリアを完ペキに使いこなすことができれば、どんな怪獣だって恐くないぞ!

敵の攻撃パターンとウマい戦いかたを伝授

エレキング



身長 85m 体重 25000 t

動きが遅いからといってエレキングを甘く見てはいけないぞ。まともに組んで戦おうとすると、シッポでの締めつけ攻撃が待っている。みるみるうちに体力を奪われてしまうぞ。ヒット&アウェイ戦法で、じわじわと体力を奪ってやろう。



⬆シッポでしめあげられると、イッキに体力が減ってしまうのだ。

ここが狙いめ

急降下キックでエレキングを倒し、起き上がってくるところに再び急降下キック。このパターンを繰り返すだけで"FINISH"までもっていけるはずだ。



⬅急降下キックで倒せ。

➡起きるところを再攻撃。

メトロン星人



身長 50m 体重 18000 t

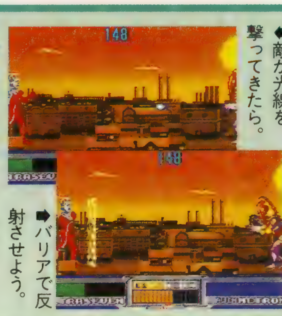
メトロン星人はウデから光線を発射して攻撃してくるぞ。それにバリアをはって身を守ることができるから、光線技を跳ね返されてしまう可能性があるし、ジャンプキックも逆にダメージを受けてしまうかも……。相手の光線を跳ね返してダメージを与えるとラクだ。



⬆光線技は、バリアで跳ね返されてしまうこともある。使うタイミングを考えよう。

ここが狙いめ

メトロン星人は光線を発射するときに音を出す。この音が聞こえたらバリアをはろう。バリアに反射した光線で、確実にメトロン星人にダメージを与えられる。



⬅敵が光線を撃ってきたら。

➡バリアで反射させよう。

イカルス星人



身長 40m 体重 18000 t

テレポートで思いがけないところに出現して、セブンにダメージを与える。イカルス星人が姿を消したときは、その場にじっとしているのは危険だぞ! ジャンプ中や攻撃のモーションに入ったときは、イカルス星人はテレポートできないので、その瞬間を狙おう。



⬆テレポートでいきなり背後に出現することもある。ジャンプなどですばやく逃げよう。

ここが狙いめ

イカルス星人が両手を上げたら毛バリ攻撃の合図だ。このとき急降下キックをかければ、確実に命中する。ジャンプしたときは、着地の瞬間を光線技で狙え!!



⬅毛バリ攻撃がくるぞ。

➡急降下キックで反撃だ。

 ©円谷プロ ©BANDAI 1993

制作者に聞いたココだけの話



⬆ミクラス、アギラ、ウインダムのカプセル怪獣をうまく使えば、ラクにクリアできるはずだ。

怪獣ナースのファンのみなさん、ゴメン！

ワイルド星人ナースって知っている？ワイルド星という星のボディガードをしている宇宙竜。ナースはトグロを巻いて円盤に変形したり、長い体でセブンの体に巻きついて強く絞めつけてしまう恐しい怪獣。実は当初ナースはプログラムに入れる予定だったんですが、最終的に容量の関係で入らなくなりました。セブンでナースと戦ってみたかったファンには申し分けないと思ってます。

「モード」によってエンディングがかわる

とりあえずイージーでやろうと思ってる人、ちょっと待って下さい。ノーマルかエキスパートでやってみて下さい。イージーだとエンディングの一部しか見ることができないんです。難しくてもチャレンジしてみて下さい。より臨場感がでたところでエンディングを見ると、ひと味違った感じになれると思います。エンディングを見られるように１つアドバイスすると、カプセル怪獣をうまく使うこと。(バンダイ／佐藤)



キングジョー

身長 55m　体重 48000t

分離して空中を移動しているときにはダメージを与えられないし、バリアをはるので光線技もうかつに使うと跳ね返されてしまう。おまけにパンチやその他の必殺技の威力も大きい強敵だ。動きがスローなので、こちらはすばやい連続攻撃をしかけてやろう。反撃のチャンスを与えるな。



⬆光線技はバリアで反射されてしまう危険がある。光線を使わずにパンチだけで戦ったほうが安全なのだ。

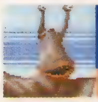
ここが狙いめ

キングジョーに攻撃のチャンスを与えないように、接近してパンチで連続攻撃。相手が後ずさりしたら、それを追いかけるように前進して、しつこくパンチ攻撃を繰り返そう。



⬅接近してパンチの繰り返し。

➡こんなにタイムが残ってるぞ。



ガンダー

身長 45m　体重 20000t

口から吐きだす冷凍ガスと、急降下や水平飛行からの体当たりで攻撃してくるぞ。普通の状態のときに光線や急降下キックで攻撃をかけると、ほぼ確実に防御体勢をとられてしまう。ガンダーが攻撃体勢に入ったところを狙って、光線技でダメージを与えれば比較的ラクに戦えるはずだぞ。



⬆セブンの攻撃をかわしてしまうことが多い。光線技だってこの通り。ジャンプキックなどで戦い、光線は確実に当たるときに使おう。

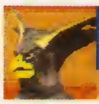
ここが狙いめ

ガンダーを倒すことができたら、起きあがってくるところを狙って急降下キック。これが１番確実なパターン。でも防御されることもあるので、そのときはバック転で距離をとれ！



⬅まずはキックで倒して……

➡たたみかけるように攻撃だ。



ギエロン星獣

身長 50m　体重 35000t

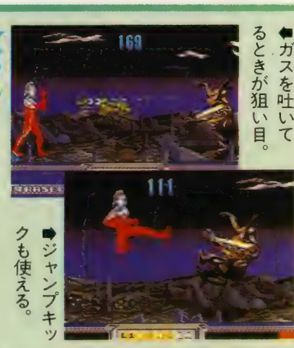
ギエロン星獣は、毒ガス、超音波、体当たりといった攻撃パターンを持っているぞ。特に前ぶれもなく攻撃してくる超音波はやっかいだ。バリアで超音波を反射させて、ギエロン星獣にダメージを与えるという戦いかたは難しいぞ。急降下キックやジャンプキックを中心にして戦うといいだろう。



⬆超音波をバリアで跳ね返すのは、タイミングが難しい。バック転を使ってかわしてしまうほうが楽だぞ！

ここが狙いめ

ギエロン星獣が体当たりをしてきたときは、確実にダメージを与えるチャンス。光線技をくらわせてやろう。１度倒したあとの急降下キックパターンは、コイツにも有効だぞ。



⬅ガスを吐いているときが狙い目。

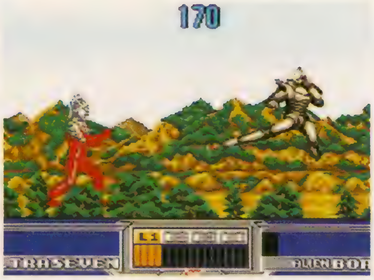
➡ジャンプキックも使える。



ボーグ星人

身長 40m　体重 26000t

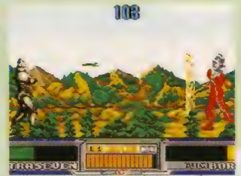
ボーグ星人の攻撃パターンは飛び蹴り(げ)がメイン。たまに光線でも攻撃してくるけれど、そのときは腕を胸の前に持っていくので、簡単にバリアで反射させることができる。ジャンプの時もスキだらけになるので、着地する瞬間を狙って、光線で攻撃するのも有効な作戦だぞ。



⬆ボーグ星人は動作が大きいので攻撃を見切りやすい。そんなに手こずらなくても、勝つことができるだろう。

ここが狙いめ

まず、飛び蹴り(げ)で倒しておいて、起き上がったところで再び飛び蹴り(げ)というパターンで勝てる。より早く決着をつけるために、適当に光線技も使ってダメージを与えるといい。



⬅光線はバリアで反射させろ！



➡急降下キックで攻撃だ。



ダリー

身長 0m　体重 0t

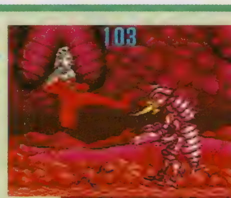
ダリーが、画面外に出るほど高いジャンプをしたら要注意！　セブンの真上から急降下攻撃をしかけてくるぞ。反撃しようなどとは考えないで、バック転でひたすら逃げよう。地中に潜(もぐ)ったときも真下から出現して、セブンにダメージを与えようとする。バック転かジャンプでその場から逃げよう。



⬆真上からの攻撃は、まともにくらうとダメージが大きいぞ。ダリーが画面上方に消えたら、バック転をしてかわそう。

ここが狙いめ

飛びかかってきたり、口から泡(あわ)を吐(は)いているときは、ダリーにもスキができる。このときを狙って光線で攻撃だ。低くジャンプしての飛び蹴(げ)りも有効だぞ。



⬅地中から出てくるところを…



➡光線技でダメージを与えよう。



ガッツ星人

身長 40m　体重 10000t

テレポートと分身でセブンをかく乱させる戦法をとるけれど、たいした攻撃もしてこないので、それほど苦戦せずにすむはず。分身したときは『ウルトラマン』に登場したバルタン星人同様に、どちらかに攻撃を命中させれば術を破ることができる。あとはキック中心の戦いかたで攻めればOKだ。



⬆テレポートや分身を使うけど、そんなに手ごわい相手じゃない。STG面でコンティニューが減っていなければカンタンだ。

ここが狙いめ

ウルトラセブンを助けるSTG面では、2回までは敵の攻撃を受けてもクレジットが減ることはない。しかも、このとき少しの間無敵状態になるので、有効に使おう。

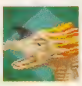


⬅弾は自機を正確に狙ってくる。



➡ダメージ後の無敵を利用しろ。

カプセル怪獣の使いかた



アギラ

3匹の中では1番使える。背が低くて敵の光線に当たらないうえに、必殺技も使いやすい。敵の懐(ふところ)に飛びこんで戦え！



➡背が低いから、相手の光線攻撃が当たらないこともあるのだ。エネルギーがたまったらイッキに突進しよう。

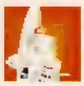


ミクラス

パンチ力があり、火炎を吐(は)くこともできるので、接近戦も、離れて戦うことも可能だぞ。



➡ミクラスは、パンチの威力(いりょく)が大きい。多少のダメージは覚悟(かくご)して接近戦をしかけたほうがいいぞ。



ウインダム

3匹の中では、1番使いかたが難しい。ふわりと空中に浮くような飛び蹴(げ)りで遠くから飛びこみながら攻撃だ。



➡ジャンプキックが使いやすい。でも、相手に与えるダメージはどの技も小さいので使いにくいカプセル怪獣だ。



にせセブン

身長 40m 体重 ？t

ウルトラセブンが使う技はすべてにせセブンも使うことができるぞ。それだけに積極的な攻撃はかえって裏目に出ることが多い。守りに徹して、相手の光線をバリアで反射させてダメージを与えながら、パワーがたまるのを待とう。パワーがたまりきったあとも、強引な攻めは危険だぞ。



⬆セブンが使う技を全部使うことができるのだ。うかつに攻めずに守りに徹した戦い方をしたほうがいいだろう。

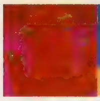
ここが狙いめ

トドメをさすチャンスは、相手が必殺技を使う瞬間。大きなジャンプで後ろにまわりこんで攻撃をしよう。これならバリアで攻撃を妨げらることは絶対にないのだ。



⬅ひたすらバリアで防御だ。

➡ジャンプで後ろにまわりこめ。



パンドン

身長 40m 体重 15000t

パンドンは口から火炎を吐(は)き、大きな岩を投げて攻撃してくる。コイツは背が高いのでキックが命中しやすいぞ。真上にジャンプしてななめ下に急降下キックというパターンの繰り返しで、かなり大きなダメージを与えることができる。火炎で攻撃してきたときは、バック転で距離をとるといいぞ。



⬆パンドンの得意技、火炎攻撃。うかつに近ずくと火炎攻撃を連続してくらってしまうこともあるから注意しよう。

ここが狙いめ

うまくパンチの間合いに飛びこめたら、パンチで連続攻撃をかけよう。パンチを1発当てたら、少し間をつめて、もう1度パンチで攻撃。この繰り返しでダメージを与えよう。



⬅パンドンの懐(ふところ)にとびこめ。

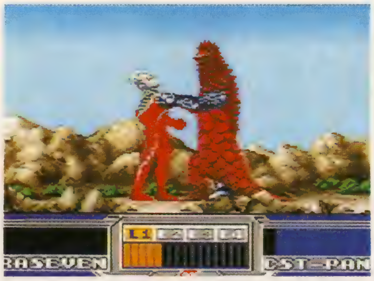
➡パンチで連続攻撃だ。



改造パンドン

身長 40m 体重 15000t

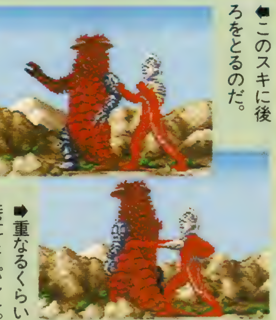
改造パンドンの攻撃のパターンは、パンドンと同じように火炎と岩による攻撃がほとんど。違っているのは、組み合ったときに投げ技ではなく締め技を使ってくることだ。この締め技は強力でなかなかほどけないので、あっという間に体力が半分以下になってしまう。組み合いを避(さ)けて戦おう。



⬆組み合うと首しめ攻撃にあうことも……。あっという間に体力が減ってしまうぞ。改造パンドンとの組みあいは避けよう。

ここが狙いめ

改造パンドンが防御体制をとって、攻撃をかわしたら、その間に相手の後ろにまわりこんでしまおう。背中からパンチで攻撃してやれば、改造パンドンは反撃も防御もできないぞ。

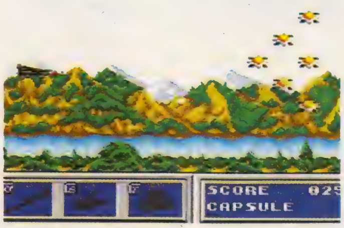


⬅このスキに後ろをとるのだ。

➡重なるくらい接近してパンチ。

ボーナスステージでムダなく稼ごう!!

敵の攻撃は、ウルトラホーク1号を正確に狙ってくる。画面の上や下にいて、敵が弾を撃ってきたら逃げる。これがSTG面の基本テクだ。カプセルを持った敵機は決まったパターンで出現するので覚えておこう。



⬅この編隊を全滅させるとウルトラカプセルが出る。3、6、9編隊目に出現するぞ。

⬇ウルトラカプセルだ。できれば手に入れたほうがいいけど、ムリする必要はないぞ。



⬅敵の弾が飛んできたら、反対側に移動してかわせ！



ノーミスならばコンティニューが増える

1度も敵の攻撃を受けずにボーナスステージをクリアすると、コンティニュー回数が1回増える。カプセルをあきらめてでもコンティニュー回数は増やしておきたい。左に紹介した敵の弾のかわしかたを使って、ひたすら弾よけに専念しよう。慣れれば簡単。





超人気カービィのちょっとススんだACT攻略

星のカービィ





夢の泉の物語

FC	発売中	
ACT	6M	Ⓑ
任天堂		¥6,500(込)

攻略ポイント

敵の力をコピーしてパワーアップできるのがウリ。いかに有効に25種の技を使い分けるかがポイント。

電撃攻略&ココだけの話

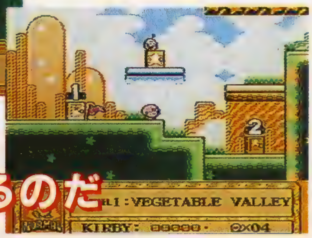
カワイイだけじゃない! パワー抜群のカービィだ

ゲームボーイ版で大ヒットした『星のカービィ』の続編がファミコンに登場。かわいいカービィがフルカラーでますます魅力的なキャラクターになったぞ。しかもアクションやシステムは大人でも十分に楽しめる完成度の高さ。今回は敵の能力をコピーして攻撃方法を変化させる楽しみも増えた！　基本的には、レベルごとに用意されたマップを、ACTステージをクリアして広げていくもの。だが、しか〜し隠しステージもいっぱい。こいつは奥が深いのだ。

ステージをクリアすれば



⬅マリオの背景に似てるけど、カービィの動きはぜったい新個性。



➡旗がたってもドアが茶色だと、隠し通路が残っている証拠。

マップが広がるのだ

格闘技場や



➡ここの敵は倒さないと吸いこめない。

博物館もあるぞ



⬅好きな敵を選んでパワーアップに使おう。

敵キャラをスィーッと吸い込めば、なんと25変化だ!!

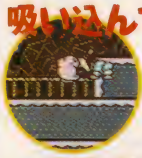
吸い込む敵の種類によって攻撃方法を選べる便利なシステム。特に中ボスは使える攻撃方法を持っているから見逃せない。ただし"スカ"の敵もいるけどね。

敵に会ったら



➡できれば攻撃方法を確認したい。

吸い込んで



⬅まちがえて、うっかり吐き出さないように注意しよう。

変身だ!!



➡敵が強いほどカービィも強くなれるのだ。

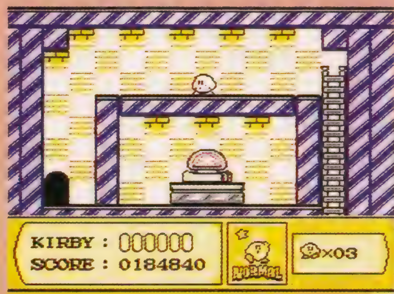
FIRE	**ファイヤー** 火の玉を吐き出す。ザコが持っている。	SPARK	**スパーク** 電撃！で敵を攻撃。ザコが持っている。	CUTTER	**カッター** ブーメランのようなものを連射できる。	SWORD	**ソード** リンクのように剣をブンブンふりまわす。
BURNING	**バーニング** 自ら火の玉となって敵に突進できる。	LASER	**レーザー** 壁に反射させれば上空も攻撃できるぞ。	MIKE	**マイク** オンチ声で敵を3回まで全滅させられる。	WHEEL	**ホイール** ダッシュより速い上、敵も攻撃できる。
HAMMER	**ハンマー** もちろん敵をカチ割り攻撃だ。	PARASOL	**パラソル** 上からの攻撃を防ぐ。武器にもなる。	SLEEP	**スリープ** 単に寝てしまうだけ。もちろんハマリだ。	NEEDLE	**ニードル** 全身が武器のハリネズミに変身だ。
ICE	**アイス** 敵を氷の塊にして飛ばすこともできる。	FREEZE	**フリーズ** 敵をカチカチに凍らせてしまう。	HI-JUMP	**ジャンプ** ジャンプしながら敵にダメージを与える。	BEAM	**ビーム** 光の束がカービィのまわりを1周する。
STONE	**ストーン** 防御力は抜群だが、攻撃には使いにくい。	BALL	**ボール** 敵に体当たり。コントロールが難しいぞ。	TORNADO	**トルネード** 竜巻になって左右に大暴れする。	CRASH	**クラッシュ** 画面内の敵を全滅させる。1回限り有効。
LIGHT	**ライト** 暗ヤミを明るく照らす。1回限り有効。	BACK DROP	**バックドロップ** 敵を吸いこんで地面に叩きつける。	THROW	**スロー** 敵だけでなくブロックも投げられる。	U.F.O.	**UFO** 3種類の攻撃ができる超強力兵器。

©1993 HAL LABORATORY INC.／Nintendo

制作者に聞いたココだけの話

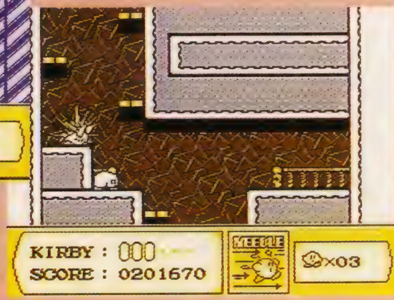
いろんな楽しみ方を見つけてください

各面での楽しい遊び方をいろいろと仕組んでいますので、その遊び方を探しながら遊んでみてください。また、ゲームボーイ版であった隠しの1up技もたくさんありますからね。ゲームクリア後も、茶色のドアのステージにある隠しスイッチ探しが待ってます。それで新しい発見がありますよ。また、カービィには20種類以上の特技がありますので、一度クリアした面でもいろいろな特技で挑戦すれば、違う楽しみが見つかるでしょう。「星のカービィ」の称号がもらえるよう遊び込んでください。誰もが遊べるACTになっていますから（任天堂）。



⬆ステージ内のスイッチを押せば、隠し部屋のドアが開く。アイテム部屋やクレーンフィーバーなど、隠し部屋は、役立つものやお楽しみゲームがいっぱい。

⬇敵を吸い込んで自分の技にしてしまう“コピー”。ファミコン版で新しく加わったこの技は、カービィのおもしろさを数倍にアップさせているぞ。



カービィの使いこなしポイントはこれだ！

ポイント1 スライディングで倒せる敵も多い

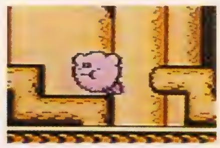
ハデなコピー攻撃システムを持つカービィだが基本アクションも大切。地面を歩いてくるザコには素早く出せるスライディングが有効だ。



⬅空気弾より素早く出せるぞ。

ポイント2 ふくらみ状態はなるべく短めに

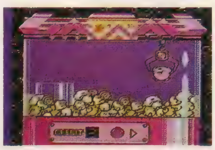
空気を吸い込んで空中飛行もできるカービィ。でもその状態では、とっさに攻撃をかわしたり敵を吸い込んだりできない。ジャンプが基本です。



⬅この状態ではスピードもダウンだ。

ポイント3 ボーナス面で2UPをめざせ！

ボーナス面のうち「たまごきゃっちゃ」と「早撃ちカービィ」は反射神経が大切。「クレーンフィーバー」は大きい人形で2UPになるぞ。



⬅クレーンを止める位置が重要。

ポイント4 障害ブロックは破壊せよ！

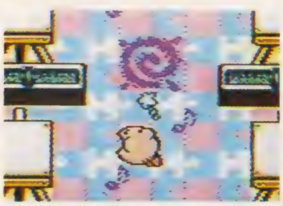
爆弾を直接爆発させたり、導火線を着火したりしてブロックを壊さないと入れない場所も多い。画面のどこかにヒントがあるはずだぞ。



⬅この爆弾がスイッチになっている。

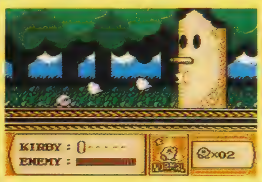
レベル4までのボス攻略テクニックを総ナメだ!!

各レベルで待っているボスを倒すと、夢の泉を復活させるためのスターロッドが手に入る。武器がなくても倒せるが、もちろんあれば戦いが楽になる。



⬆一丁あがり！　このスターロッドを集めていけば世界を救えるのだ。

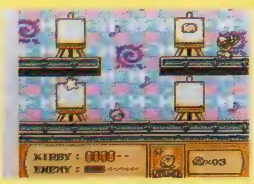
レベル1



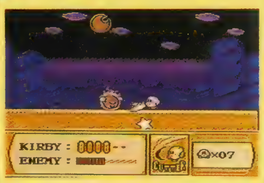
上からリンゴが落ちてくる。これをうまく吸い込んで逆にぶつけてやろう。またソードを手に入れ、直接本体を切りつけてしまえば短時間で倒せるはず。

レベル2

描いたものがキャンパスから飛び出すというおもしろいボス。これを吸い込んで、ぶつけて攻撃するもよし。でもパワーアップに使って攻撃したほうが楽だ。



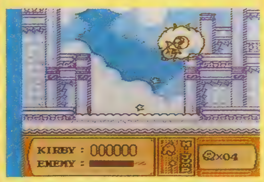
レベル3



太陽と月が交互に空と地上を移動する。空に上がったほうが星を出すから、これを吸い込んでぶつけるしかない。ちなみに敵のパラメータは2人分あるぞ。

レベル4

まずはボスとの上昇競争。ハイジャンプを持っていないと苦しいぞ。雲の上についてからでないとボスにダメージを与えられないので注意しよう。





プレゼント

うれしい、うれしい春休みが到来。忙しくてプレイできなかった、たくさんのゲームを、ぜーんぶ遊んじゃおう。

❶『キャプテン翼Ⅳ』ソフト



前作ではブラジルに留学した翼クンが、プロになって帰ってきた。多くの困難を、努力と友情で克服していくシナリオモードは今回も感動させてくれること間違いなし。２人対戦モードもついて、楽しさも大幅アップ。

SFC　3名　SLG　テクモ

❷『ブレス オブ ファイア』ソフト



ドラゴンに変身する能力を持ったリュウという少年が主人公のRPG。〝変身〟や〝合体〟といった特殊攻撃システム、そして壮大なストーリー、美しいビジュアル。魅力的な要素がギッシリ詰まった１本なのだ。

SFC　3名　RPG　カプコン

❸『デュアルオーブ』オリジナルテレカ

オート移動、オートバトルなど親切機能満載のRPG『デュアルオーブ』。４月16日の発売を前に、オリジナルテレカをプレゼントだ。

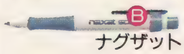


3名　アイマックス

❹『どらぼっちゃん』オリジナルグッズ



Ⓐ魔法のトマト缶詰め　５名



Ⓑナグザットオリジナルボールペン　10名



Ⓒ魔法のトマトのタネ　５名

魔界の王子様がマントと帽子を武器に大活躍。３月19日に発売されて人気上昇中の、かわいいA・RPG『どらぼっちゃん』。発売を記念して３種類のオリジナルグッズをプレゼントするぞ。④－Aは、水をあげるだけでトマトがなる不思議な缶詰め。④－Bは、オリジナルボールペン。④－Cはトマトのタネ。欲しい賞品の名前と番号を忘れずに記入して応募してね。

合計20名　ナグザット

応募方法

右のハガキに欲しい賞品の番号と賞品名、アンケートの答えをハッキリと書いて、41円切手を貼って応募してね。

しめ切りは４月８日（当日消印有効）、当選者は電撃スーパーファミコン８号（４月23日発売）の誌上にて発表（賞品の発送は都合により、２か月くらい遅れることもあります）。

自分の住所や名前、年齢、電話番号も忘れずに記入してね。たくさんの応募待ってるぞ。

4号創刊記念プレゼント当選者発表

4号プレゼント当選者発表

❶エキゾーストヒート
愛知県　伴広志
滋賀県　中田賢史
大阪府　村上豪

❷アルバートオデッセイ
埼玉県　今枝由妃
石川県　村上章義
広島県　森厚

❸『鋼鉄の騎士』テレカ
岩手県　佐藤隆一
東京都　片岡英樹
東京都　中野文則
愛知県　大野隆生
愛知県　串田善紀
富山市　中家規善
大阪市　古川太実男
島根県　常盤保
岡山県　岡行布佐子
長崎県　上瀧和則

❹『天舞』テレカ
秋田県　小林雅裕
東京都　服部哲也
千葉県　深野学
島根県　山下未知也
長崎県　石橋正栄

❺『F－1』テレカ
宮城県　佐々木友彦
愛知県　加藤健一
岡山県　中山輝正
香川県　泉政孝
鹿児島県　本間正

スーパーアスキースティック

北海道　千葉淳一
北海道　今井崇博
北海道　木村健
北海道　野口徳哉
北海道　佐条弘
秋田県　後藤みどり
秋田県　寺坂久也
宮城県　庄司光太郎
岩手県　佐々木佑介
茨城県　磯康則
茨城県　荒川尚史
茨城県　鈴木巧
栃木県　久保野谷修一
栃木県　北條智子
群馬県　久保田稔
群馬県　斉藤智子
群馬県　高田雄二
埼玉県　伊藤学
埼玉県　菅原仲彦
埼玉県　斎藤良太
埼玉県　小川裕司
埼玉県　野田耕平
埼玉県　清水裕一
千葉県　山辺芳樹
千葉県　桑原雄賛
千葉県　真島敏裕
千葉県　岩切謙児
千葉県　佐藤洋樹
千葉県　吉城昌子
東京都　山岡広志
東京都　鹿子保之
東京都　杉本幹雄
東京都　平林剛
東京都　高江喜仁
東京都　巷岡俊史
東京都　栢原栄光
東京都　堂田友則
東京都　宮野健治
東京都　川島孝夫
東京都　大能孝
東京都　丸山克巳
東京都　西澤麻純
東京都　松尾俊介
東京都　海老澤武治
神奈川県　八木進吾
神奈川県　穐本雄介
神奈川県　古谷寛人
神奈川県　大関文子
神奈川県　田村貴志
神奈川県　牧野伸昭
神奈川県　藤田博
神奈川県　大辻大
神奈川県　下田辰男
神奈川県　辻陽子
神奈川県　横内孝子
新潟県　吉田靖広
新潟県　横野貴洋
長野県　鈴木隆志
長野県　荻上真一
石川県　片山吉人
石川県　前田賢太郎
岐阜県　玉田誠
岐阜県　中島守
愛知県　木村知之
愛知県　日向野浩平
愛知県　斉藤理恵
愛知県　仲野吉喜
愛知県　平野崇
愛知県　川津領一
三重県　竹森誠
三重県　川原英明
滋賀県　田中夏子
京都府　久木一範
大阪府　山北泰之
大阪府　小柳孝介
大阪府　本多浩和
大阪府　福永高志
大阪府　石上佳織
兵庫県　小林由尚
兵庫県　西口正人
兵庫県　赤尾昌彦
兵庫県　米倉敬司
兵庫県　斎木由加
和歌山県　仁保めぐみ
和歌山県　久保貴裕
和歌山県　辻本恭子
岡山県　天田克明
広島県　高松秀男
山口県　江口一成
徳島県　後藤正和
香川県　雪上京子
愛媛県　岩本浩一
福岡県　犬塚伸一
福岡県　鐘川武志
佐賀県　荒川真人
長崎県　田中大機
長崎県　吉川悠一郎
大分県　渡辺聡
宮崎県　阿部昭
宮崎県　矢津田義彦

電撃オリジナルテレカ

北海道　木崎公雄
北海道　木村健一
北海道　柴田岳大
青森県　松井理恵
青森県　嘉門博幸
秋田県　山形茂
岩手県　高橋亮
栃木県　大竹義男
群馬県　入沢隆行
群馬県　坂本成人
埼玉県　江端丈二
埼玉県　松尾隼和
茨城県　赤羽秀明
東京都　宮下陽
東京都　阿部広隆
東京都　山崎孝
東京都　谷隆介
神奈川県　桐山康介
神奈川県　三浦直人
千葉県　星野大輔
千葉県　梅谷正樹
愛知県　村松紀嘉
静岡県　菅沼尚倫
静岡県　渡辺潤
山梨県　鳥巣立
長野県　和田朋久
長野県　市川真志
長野県　伊藤雅紀
大阪府　藤田祥範
大阪府　小西真作
大阪府　深井佑哉
奈良県　白石晋一郎
京都府　小原淳哉
京都府　長谷桂
京都府　渡辺健一
和歌山県　宮本哲次
和歌山県　塙龍生
兵庫県　武内稔行
山口県　松田貫男
広島県　中岡史佳
広島県　中田真理
広島県　網谷優
香川県　佐川徹也
愛媛県　井上裕之
高知県　長居晃祐
徳島県　木内貴大
佐賀県　熊本健太郎
福岡県　木村伸秀
福岡県　吉田健一郎
熊本県　関範彦

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された人は、この号の他のけん賞に当選できない場合があります。

©YOICHI TAKAHASHI, SHUEISHA TV-TOKYO, TSUCHIDA-PRO ©TECMO, LTD. ©CAPCOM 1993

※４号のカルタクイズ99の答えは、『ロケッティア』と『ファランクス』でした。

郵便はがき

101-

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル

電撃スーパーファミコン 編集部

プレゼント⑥係行

		記事名			記事名
1		どデカクロスワード	17		D-アクセス扉ゲームクロス
2		D-SCOPE	18		スライム王国
3		ファイナルファイト2	19		チョコボ日記
4		マザー2	20		カプコンファンギルド
5		スーパーフォーメーションサッカーII	21		電撃グランプリ
6		オレ的に言えば	22		電撃少年団
7		業界UWASA最前線	23		ウラワザEX
8		スターフォックス	24		電撃クリニックEX
9		伝説のオウガバトル	25		ボルトチケット
10		ドラゴンボールZ	26		キャプテン翼IV
11		メタルマックス2	27		ブレスオブファイア
12		ウルトラセブン	28		ソード・ワールドSFC
13		星のカービィ	29		エアーマネジメントII
14		MADARA赤	30		龍騎兵団ダンザルブ
15		ビースト&ブレイド	31		ソルティスII
16		聖痕のジョカ	32		付録『スクウェア パワーブック』

住所 〒	都道府県 フリガナ			
氏名 フリガナ	男 女	☎ (　　)		職業(学校名)
		年齢・学年	歳　年	

〈キリトリ線〉

P.60のプレゼントでほしいものを1つ

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください)。
1 最高　2 よい　3 普通　4 よくない　5 最悪

Q3 付録「スクウェアパワーブック」はいかがでしたか。
1 最高　2 よい　3 普通　4 よくない　5 最悪
(理由：　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q4 「電撃スーパーファミコン」を毎号買っていますか。
1 毎号買っている　2 ほとんど　3 ときどき　4 初めて

Q5 バーコードバトラーを持っていますか。
1 持っている　2 持っていない
└→a．よく遊んでいる　b．あまり使っていない

Q6 読者参加RPG「ビースト＆ブレイド」について
A イラストは
1 好き　2 きらい

B ゲームシステムは
1 わかりやすい　2 わかりにくい
└→どこが？(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

Q7 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

Q8 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

〈キリトリ線〉

赤い大陸に結集する戦士たち……!! 大反撃のMADARA-SAGA最新シリーズ!



ヘルメスの襲撃を受けたアクパ……ここで殺りくが始まるのか……!?

原作 大塚英志(物語環境開発)
世界設定 阿賀伸宏(工画堂スタジオ)
作画 田島昭宇


クリシュナがこのアクパに何の用だ!!
ここが神聖不可侵であることを知らぬとは言わせんぞ
ふん……自分達の運命に背をむける偽善者が……

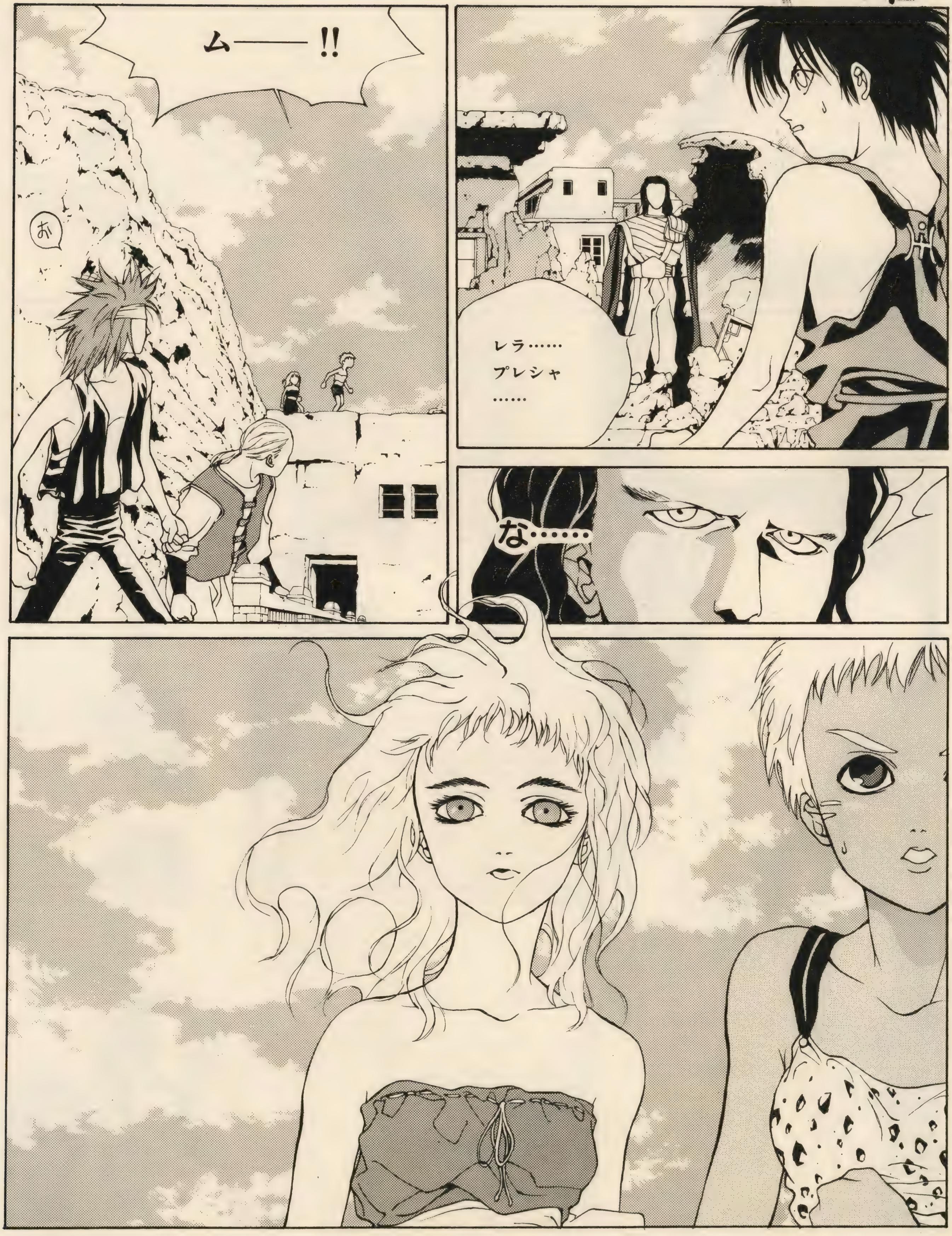


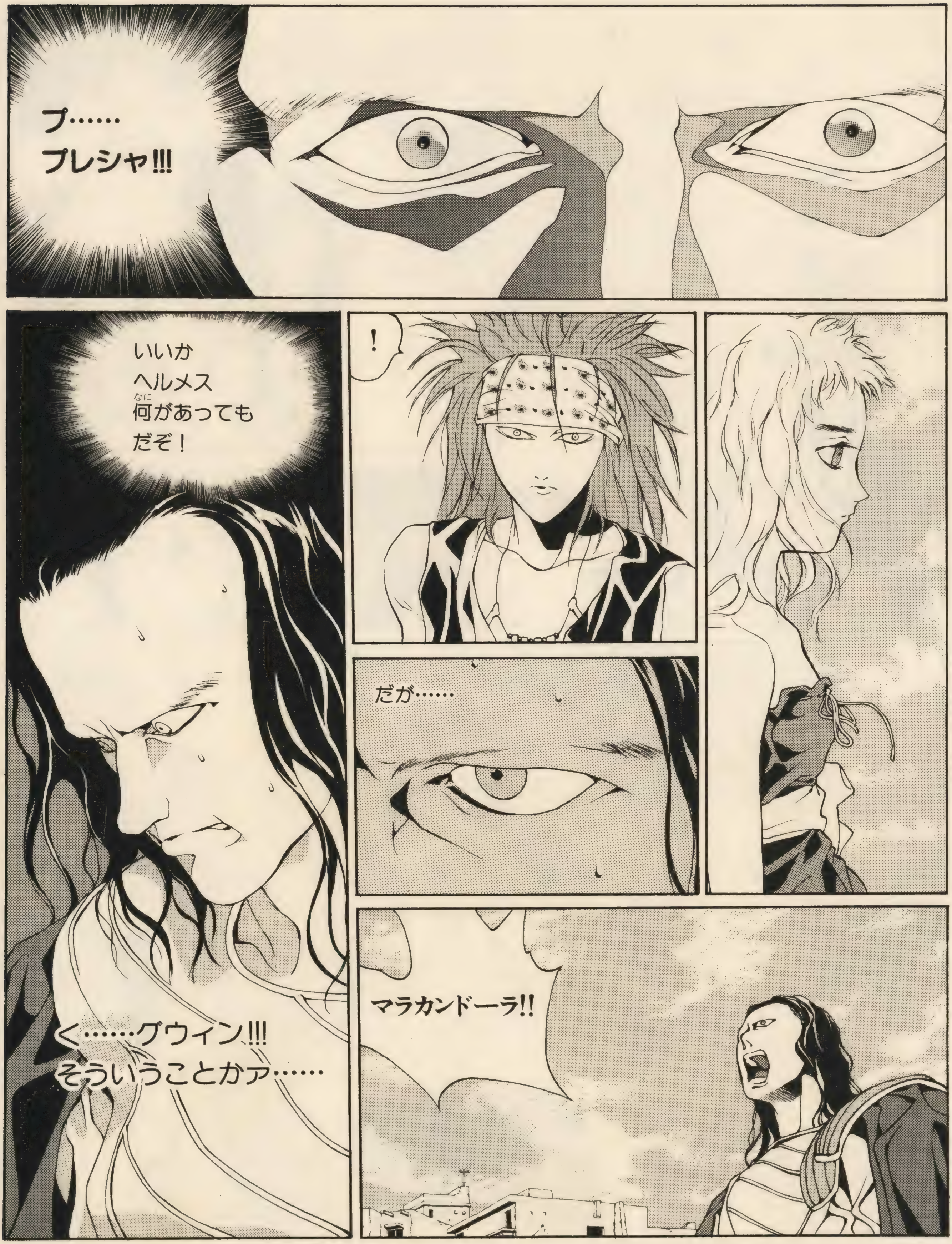
電撃摩陀羅海賊本①（定価980円、発売／主婦の友社 発行／メディアワークス）好評発売中!!


ゴゴゴ
ズアアア


アアアァ
それでよい
アクパよ
………
私はここへ
三つの用があって
まいりました
……
……ムー様


カルマ……
まず一つ目は カルマ様からの 御伝言を…… 生きろ……と
そして 三つめ……
二つ目は あなたの手に されている ……
スターメーカーを とりもどすこと
……もう おわかりで しょう？ ムー様
昔からあなたは 頭のよい子供 だった……

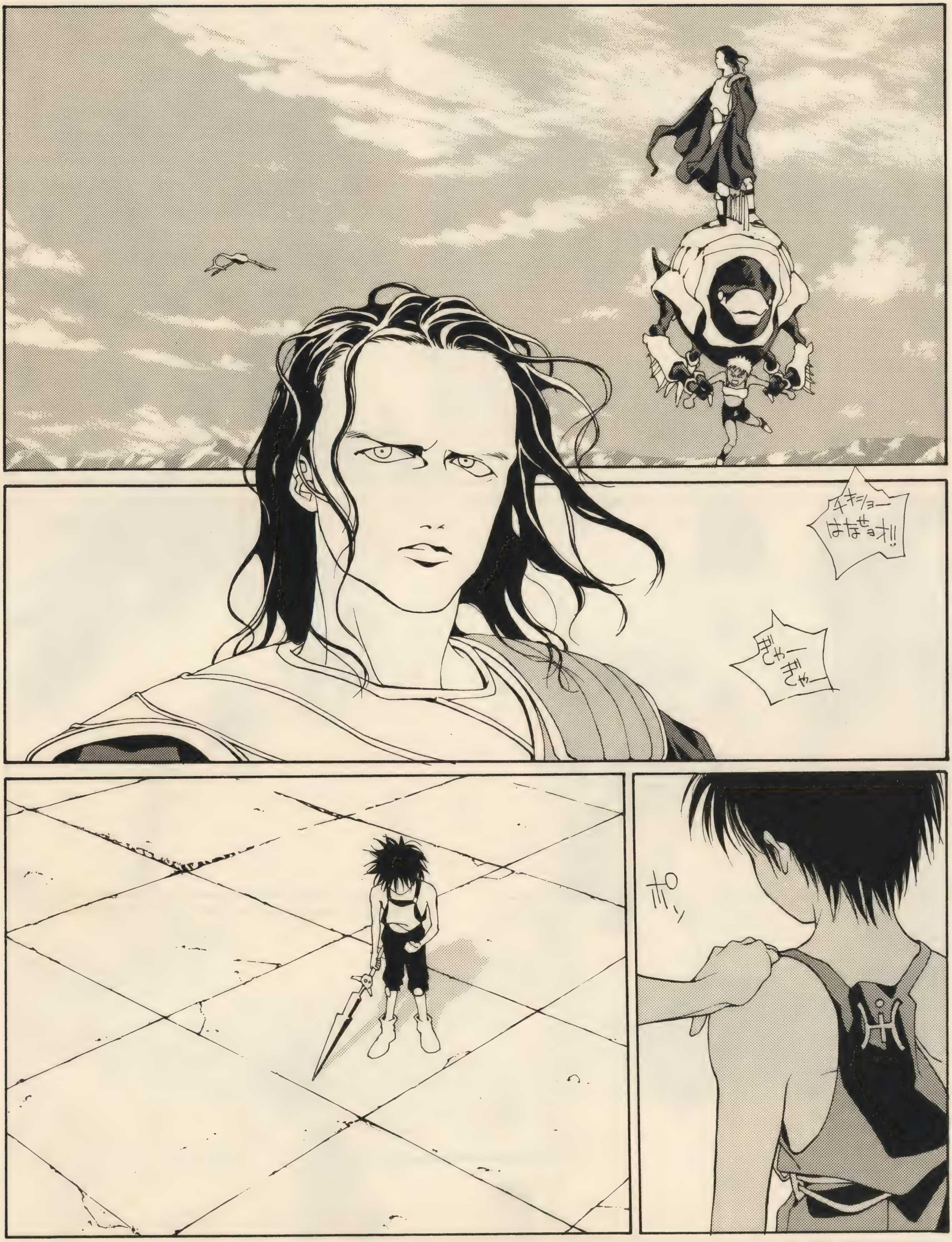

レラ……
プレシャ
……
な……
ム——!!
お

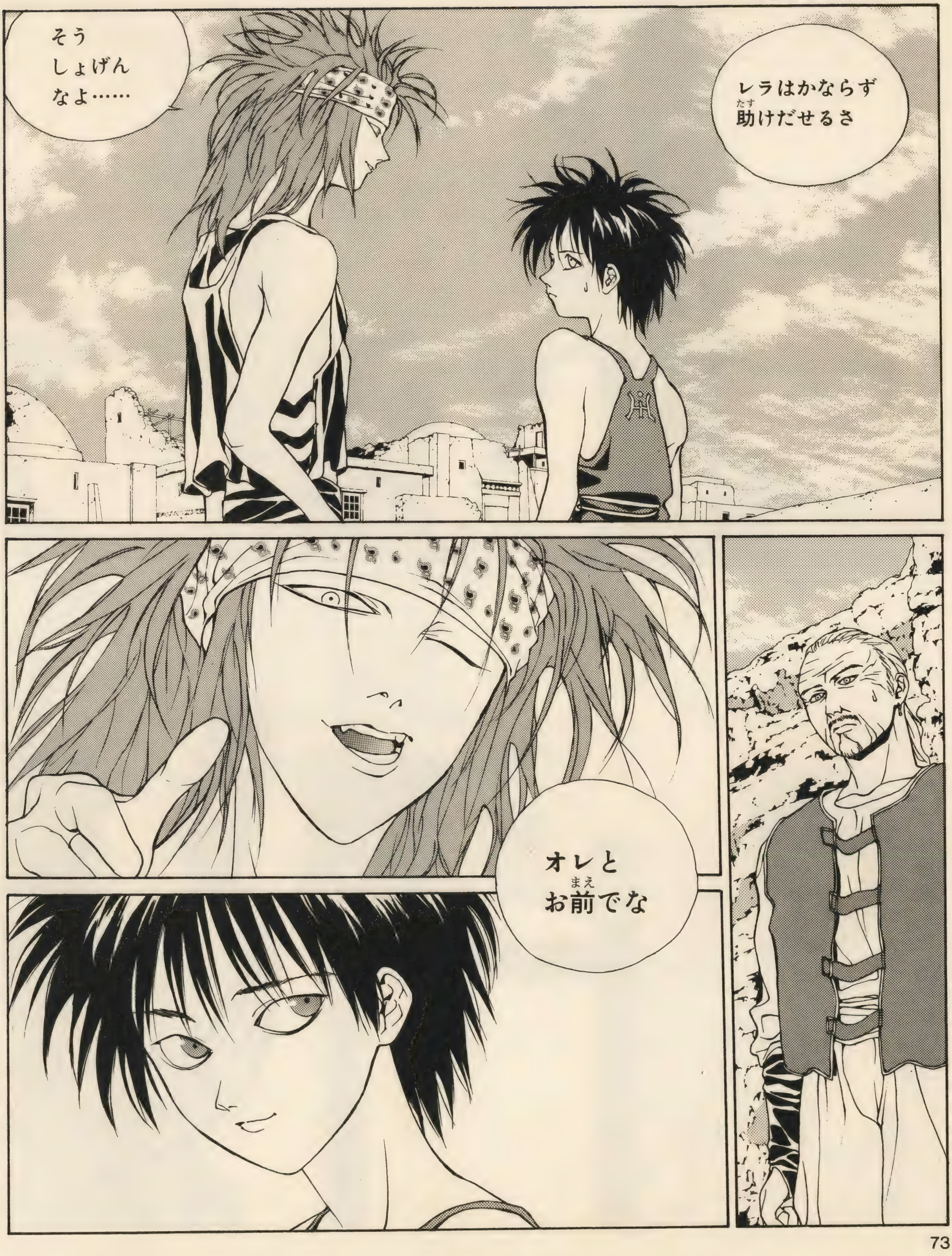

プ……
プレシャ!!!
!
だが……
マラカンドーラ!!
いいか ヘルメス 何(なに)があってもだぞ!
く……グウィン!!! そういうことかァ……


んっ…
召喚言語(じょうかんげんご)!?
何(なに)
……!?
赤砂獣(ラサじゅう)
!!!
きゃあっ
レラー!

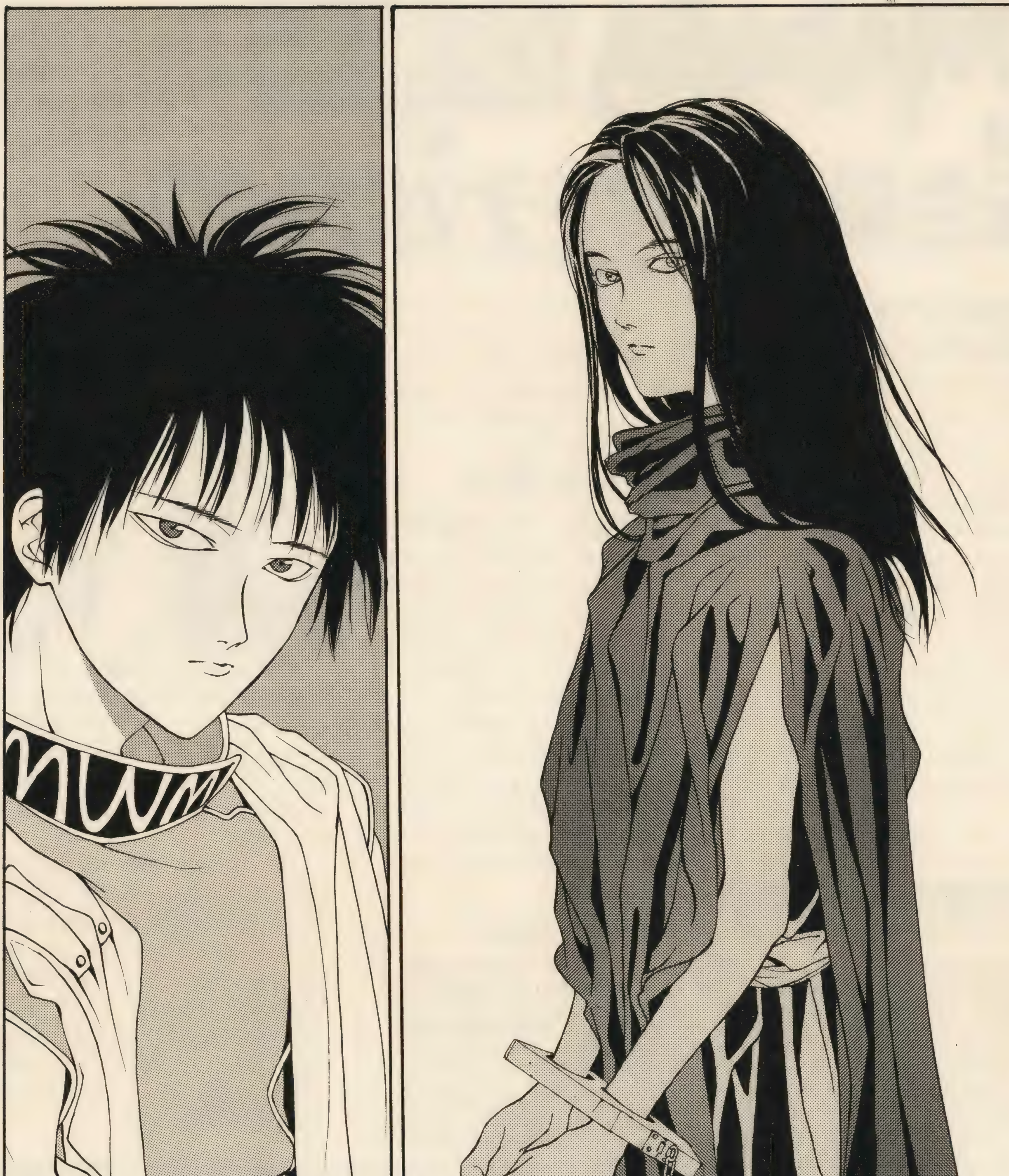

ここでの戦いは
あなた様も
望まぬ
はず
キイッ
ヘルメス!!!
ここより3イーグル
先に放棄
された古の砦が
あります！
遺憾では
ありますが
この子はムー様がおいで
になるまでの人質と
させていただき
ます!!!
はな…


くそ…
待っていますよ！ムー様
レラ――……!!
ム―――!!


チキショー
はなせョオ!!
ぎゃーぎゃー
ポンッ


レラはかならず
助けだせるさ
そう
しょげん
なよ……
オレと
お前でな


ほら
こっちだ
あの子を
おいて来て
正解だったな…
まさか　いきなり
こんなことに
なるなんて……
つべこべ
言わず
さっさと歩け！
はい
はい
なに？
あ…いや
こっちの
こと
！



戦いの場所を移し対決するヘルメスとムー。そして世界山（ダンテ）に姿を見せた沙門（シャモン）は……？

第7号（4月9日発売）に続く!!

電撃MADARA倶楽部 号外

“電撃SFC”だけの電撃スクープ!!　たった今、本当にたった今、あの『MADARA転生編』のラジオ化決定のニュースが飛び込んできた!!

スクープ 転生編!ラジオドラマ化決定!!

4月11日文化放送系でスタート予定

今夏、『転生編』が“GAO”誌上で復活。それに先がけてプレストーリーを放送!!

『MADARA壱』のキャラクターたちが現代の日本に転生してきて再結集、復活したミロク帝と戦う…という『MADARA転生編』。『壱』の終了直後に読み切りの形でコミック2話分だけが発表され、永らく封印されていた『転生編』がいよいよ動き出す。

コミック版に関しては“電撃摩陀羅海賊本”①の誌上で田島先生が『転生編』のオールカラープロモーションコミックを発表、“コミックGAO”誌上で今年の夏以降再スタートすることが明らかにされた。『MADARA』シリーズの中でも最もファンの期待度が高い作品だったので、その期待に応えるべくマダラプロジェクトは現在ストーリーや世界設定を構想中だ。

そして、もう一つ、ビッグニュースをお伝えしたい。コミック版の再スタートに先がけて、そのプレストーリーがラジオドラマとして放送されることが決定したのだ。4月11日より文化放送系で毎週日曜夜11:30から0:00までの予定。11日は予告編を兼ねたMPのトークショーになるという噂も。

ラジオ版の主役は影王!!
MPの新作ストーリーが原作

気になる内容だが、既に発表されているコミック版第1話第2話と再スタートする新連載の間に位置するストーリーということで、マダラプロジェクトがラジオドラマ用に書き下した新作ストーリーとなる。伏姫輝燐（麒麟）、犬彦綬蛇矢（聖神邪）、兵頭沙門（沙門）の3人が前世の記憶に目覚め摩陀羅を探し求める、というのが『転生編』の基本ストーリーだが、ラジオドラマ版では新たに影王が登場する。摩陀羅の兄であり、『壱』に於てはミロクを倒し更には摩陀羅と死闘を演じ、『弐』で



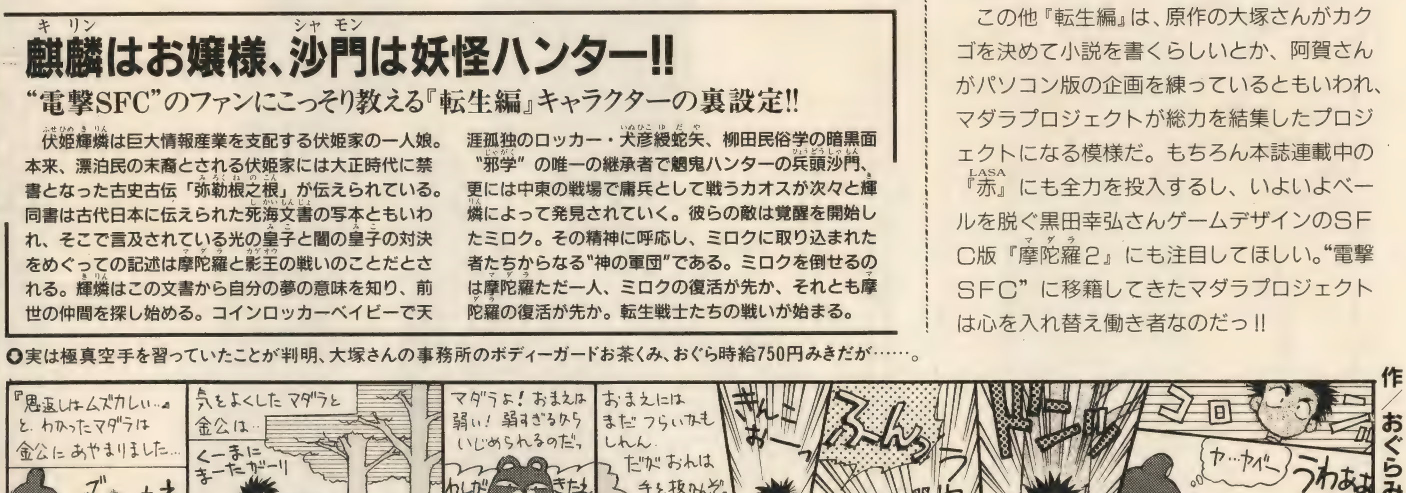
は伐叉羅の姿で登場した悲劇のヒーロー影王がラジオドラマ版では実質的な主人公となる。今回はどんな名前で、どんな役割を演じるのかは放送開始まで楽しみに待っていてほしい。現在、シナリオ制作とキャスティングが進行中、声優さんや主題歌についても次号で告知できると思う。

この他『転生編』は、原作の大塚さんがカクゴを決めて小説を書くらしいとか、阿賀さんがパソコン版の企画を練っているともいわれ、マダラプロジェクトが総力を結集したプロジェクトになる模様だ。もちろん本誌連載中の『赤(LASA)』にも全力を投入するし、いよいよベールを脱ぐ黒田幸弘さんゲームデザインのSFC版『摩陀羅2』にも注目してほしい。“電撃SFC”に移籍してきたマダラプロジェクトは心を入れ替え働き者なのだっ!!

麒麟はお嬢様、沙門は妖怪ハンター!!
“電撃SFC”のファンにこっそり教える『転生編』キャラクターの裏設定!!

伏姫輝燐は巨大情報産業を支配する伏姫家の一人娘。本来、漂泊民の末裔とされる伏姫家には大正時代に禁書となった古史古伝「弥勒根之根」が伝えられている。同書は古代日本に伝えられた死海文書の写本ともいわれ、そこで言及されている光の皇子と闇の皇子の対決をめぐっての記述は摩陀羅と影王の戦いのことだとされる。輝燐はこの文書から自分の夢の意味を知り、前世の仲間を探し始める。コインロッカーベイビーで天涯孤独のロッカー・犬彦綬蛇矢、柳田民俗学の暗黒面“邪学”の唯一の継承者で魍鬼ハンターの兵頭沙門、更には中東の戦場で傭兵として戦うカオスが次々と輝燐によって発見されていく。彼らの敵は覚醒を開始したミロク。その精神に呼応し、ミロクに取り込まれた者たちからなる“神の軍団”である。ミロクを倒せるのは摩陀羅ただ一人、ミロクの復活が先か、それとも摩陀羅の復活が先か。転生戦士たちの戦いが始まる。

◐実は極真空手を習っていたことが判明、大塚さんの事務所のボディーガードお茶くみ、おぐら時給750円みきだが……。



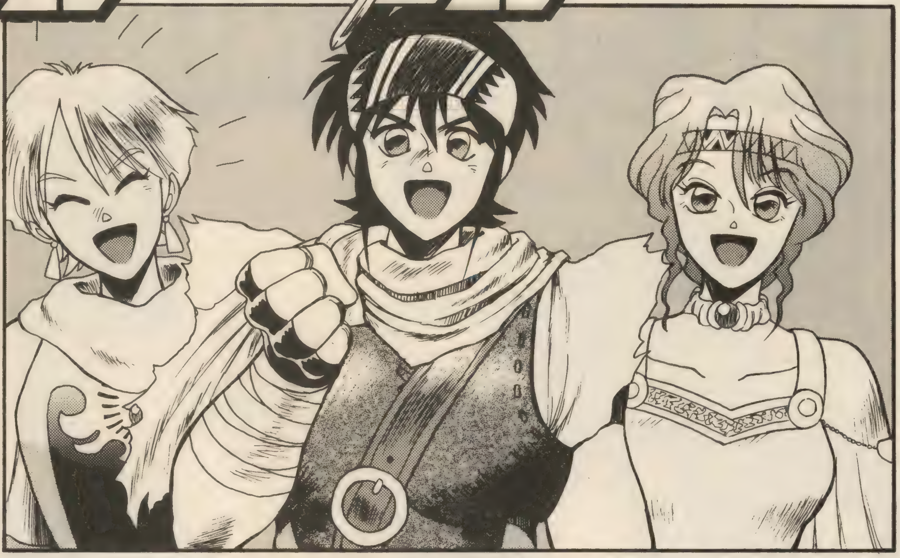
マダラの真相

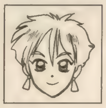
●阿賀伸宏さんがゲームデザインする『シュヴァルツシルトⅣ』のパンフレットが出来あがったが、良く読むと「真王が覚醒する」とか「108人の戦士」というどこかで聞いたフレーズが書かれている。『シュヴァ』の方も108人の戦士で一人づつソフト1本という企画のようで『MADARA』108話を口走り自分の首をしめている株主原作者大塚さんの悪影響ではないかとも思われたが、阿賀さんは「今のペースでいけば200年ぐらいで完結できる」と冷静だ。大正5年に創業した工画堂スタジオだけに（本当）、長期的視野に立った経営戦略である。うーむ。



聖獣魔伝
BEASTS & BLADES
ビースト&ブレイド
STAFF
企画・製作
ORG
ゲームデザイン
和栗　朗
イラスト
出光秀匡
"十と一つの聖獣集うとき、光の道示され
十と一つの魔獣集うとき、闇の道示さるる
そは約束の刻、聖王　地に光臨す
そは審判の刻、心せよ大いなる変革の刻"
第4回　エルフの森

聖獣魔伝 BEASTS & BLADES ビースト&ブレイド とは？ ▶ 初めて参加する人へ…

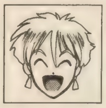




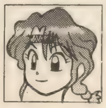
はぁい、吟遊詩人のモナです。今回は私が、初めてこの読者参加ゲーム『ビースト＆ブレイド（略してＢ＆Ｂ）』に参加するキミのために、ゲームの説明をしてあげるわね。



お、おい。モナ、僕をさしおいて……あ、どうも、僕はビーストマスター（獣使い）のラッシュ。こう見えても光の聖獣王、このストーリーの主人公なんだ。と言っても僕の聖獣はまだ卵なんだけど……。

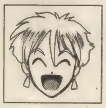


だめよ、ラッシュ。いきなり〝聖獣王〟なんて言っても、なんのことかわからないわよ。最初から説明しないとね。そんなことだから、いつまでたっても卵はかえらないし、ほかの聖獣王も見つけらんないのよ（笑）。



もう！　二人とも何やってるのよ。しょうがないわね…。じゃあ、私がちゃんと説明するわ。

Ｂ＆Ｂは剣と魔法と怪物（モンスター）の世界、いわゆるファンタジーの世界が舞台。このゲームは、このワールドでキミの作ったキャラクターが冒険する、ロールプレイングゲーム（ＲＰＧ）なの。ファミコンのＦＦとかドラクエとか知ってるみんなはわかるわよね。



し、失礼ね、メイル。あたしだってそれ位、説明できるわよ。第一そんな複雑なシロモノじゃないじゃない(笑)。ようするに、Ｂ＆Ｂは往復ハガキを使って遊ぶＲＰＧなのよね。ルール通りにキャラクターを作って、ストーリーや記事にちりばめられている情報や、前回の行動結果をもとにして、やりたい行動を決めるのよ。

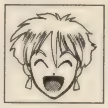


あとは冒険に必要なアイテムや仲間を選択するだけ。これを編集部に送ると、約１か月後には、キミのキャラクターの行動結果が書かれた返信ハガキが帰ってくるんだ。

成績上位者はランキングリストで毎回発表されるぞ。しかも１位から５位の人には、Ｂ＆Ｂオリジナルテレカをプレゼント！



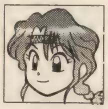
Ｂ＆Ｂの醍醐味はやっぱり、モンスターを捕まえたりして、自分の手下にできることかな。手下になったモンスターはビースト、そしてその主人はビーストマスターと呼ばれているの。ビーストはキミの冒険の、心強いパートナーよ。



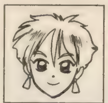
ビーストマスターにも色々種類があるのよ。戦闘用ビーストとともに戦うビーストナイトや、騎乗用ビーストを操り空や大地を駆け巡るビーストライダーなどなど。そのなかでも究極のビーストマスターと呼ばれるのが、さっきラッシュが言ってた「光の聖獣王」、そして宿敵の「闇の魔獣王」なのよ。



王は毎月１人ずつ、読者のキャラから選ばれるんだ。この世界では光と闇、２人の女神が地上での覇権をめぐって争っていて、その女神が、自分たちのために戦ってくれる人間の代表を選んでるんだ。光と闇の王が11人ずつ決まったとき、いよいよ最終決戦が始まるらしいぞ。



さて、ふとしたことから聖獣王に選ばれたラッシュ。残りの10人の王を探すべく、探索の旅にでかけます。しかし、闇の魔獣王もまた、時を同じくして行動を開始。ラッシュや、そのほかの光の勢力を倒すため、各地で暗躍しています。はたしてラッシュの、そして世界の運命はいかに……。



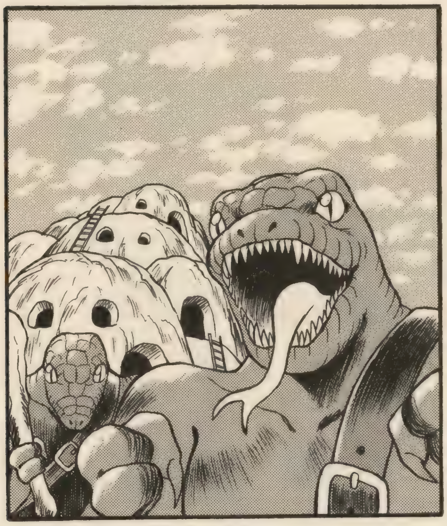
なに人ごとのように言ってるのよ。この先、このおとぼけ聖獣王についていかなきゃいけないいんでしょ。ったく先が思いやられるわね。

キミたちもがんばって、この世界での英雄を目指してね！　見事出世したら、私がキミの詩をつくってあげるからね〜(笑)！



ストランドル情報サービス

このページは情報サービス。第2回の読者のみなさんの行動をもとに、各地で生じた事件をお知らせするページです。また、右側には前々回～前回までの主な事件や、今回判明した新しい情報を「ニュース・フラッシュ」としてまとめてあります。記事の内容などを今回の冒険の参考にされてはいかが？



ヘビトカゲ人間受難
スタボンシー発　28日

巨大カタツムリで有名なスネイラントだが、先々月、多数の冒険者が突如おしかけ、あちこちで騒ぎが生じた模様。

一番の被害にあったのが、ちょうどそのころ産卵期を迎えていたヘビトカゲ人間で、一部のならず者の冒険者に卵を盗まれるなどの被害にあった。また、闇の組織の手下を名乗るグループに、産卵地の卵を人(?)質にとられ脅迫されるなど、先々月は「ふんだりけったりの状況」(スタボンシー市高官のリッシェンブルガー氏談)だった様子。幸いにもこちらのほうは、冒険者有志の活躍により、大事にはいたらなかった。卵は無事で、闇の組織は撃退された。

彼らが何を要求していたかは、いまだに明らかになっていない。

冒険者はヘビトカゲ人間のコロニー(居住地)にもおしかけ、武器と交換にビーストをもらったりしていた。また、ヘビトカゲ人間が「光の書」とよばれる魔法書かなにかを渡したという説や、彼らが冒険者のビーストになってくれたとの説もある。

レミラス川に新種の魔獣
リーロイル発　23日

スネイラントの中央を流れるレミラス川中流域に、ミレアという船着き場が存在するが、先々月この町が、正体不明の魔獣に襲われるという事件が発生した。

現場に居合わせた者の話によると、町を襲ったのは『羽をはやしたヒドラ』で、炎や冷気、雷などを口からはいていたということ。もっとも消息筋はこれに対し「そんな魔獣が存在するのは変だ。興奮してヒドラを見間違えたのであろう」と否定的。

この件に関しては、怪しい風体の男女がこの魔獣を操っていたとも言われ、そのどちらかの人物のビーストの可能性もある。

また魔獣に襲われていたのは一人の少年で、その少年は町の地下に潜って難を逃れたという情報もある(ミレアは沼の中の町で、町の土台は巨大なカタツムリのぬけガラを積み重ねたものとなっている)。この事件は最近うわさの聖獣王に関連したものなのでは、との説もあるが確証はない。

真相がどうにせよ、現在、ミレアの船着き場は壊滅状態で、完全な復旧までには、まだ数か月かかりそうである。



ニュースフラッシュ

メロー市でビースト・コンテスト

つい先頃ビースト・ファイトが開催されたばかりのメロー市であるが、今月はビーストの美しさや賢さを競う、ビースト・コンテストが行われる。ビーストを持っていれば、誰でも参加可能。ただし、人魚やケンタウロスなど、人間並みの知性を有するビーストの出場は制限される模様。

また、第1回ビースト・ファイトの勝利の栄冠は、以下の人たちに輝やいた。

1位　プリム・リディシア（グリフォン）
2位　クレア・ミルティー（白狼）
3位　ルカ・ジーンズ　（光のゴーレム）

地割れからタイタン出現！

先頃、地震とともに生じたメイケントス付近の地割れであるが、その中からタイタン族が続々と姿を現し始めているとのこと。また、オーガー（人喰い鬼）多数が、いずこからともなく周辺に集まり始め、地域住民を恐怖におとしいれている。

聖シルヴァラ騎士団に5人めの犠牲

このところシルヴァラ騎士団（本拠メイシルヴァ）の騎士たちが、何者かにたて続けに襲われている。先月7日には、ついに5人めの犠牲者（メイア女史）がでた模様。騎士団側はなんとしても犯人をつきとめると息巻いている。

エルミア山系に宝石鉱山？

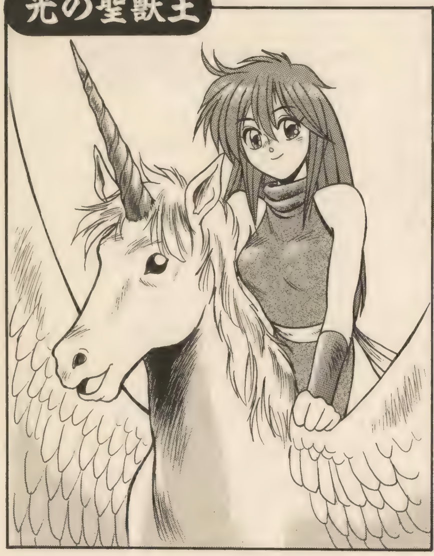
このところ、エルミア山系で働いている銀鉱の鉱夫たちが、密かに宝石を持ち帰り、裏のルートで売りさばいているというウワサがある。隠し鉱山があるのではとも言われているが、宝石は原石ではなく、カットされたもののようなので、その可能性は低いと思われる。

第2回ランキング発表TOP5!!

Hall of Fame

みなさん待望の、第2回のランキング発表のお時間です！　まずは聖獣王と魔獣王の栄冠に輝いた2人の方々の発表から。どちらも光&闇、それぞれ3人めの獣王です。よく覚えておいてね。

光の聖獣王



←セリア・ロラン・アクア
2レベル／♀17歳
主要能力：光の力、魅力
P.N.文月陽子　千葉県
今月の聖獣王は美しい女性の方。美しい一角ペガサス（破邪の力を有している）にまたがり、さっそうと登場。戦技も魔法もないのがちと不安？

闇の魔獣王



→パウロ・エルハルド
2レベル／♂17歳
主要能力：歌唱、闇の力
P.N.KA2　静岡県
火山でケルベロスを仲間にしたあと、闇の女神の祝福を受け魔獣王に選ばれました。ケルベロスも闇の力で強化され…？　歌も歌える魔獣王です。

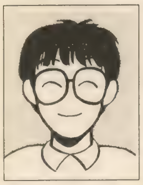
※前回の聖獣王・ファナン・ベルードさんと、闇の魔獣王・ジーク・フリスさんの顔イラストが逆になっていました。大変申し訳ありませんでした。

第3位	プリム・リディシア　2レベル 主要能力：銀魔法、騎乗技能 P.N. 村上右京　兵庫県	ビースト・ファイト優勝の栄冠に。グリフォンのリュルと、炎竜やゴーレムなどの強敵を撃破しました！
第4位	サバタージ　2レベル 主要能力：運、獣性 P.N. SAVATAGE　千葉県	第1回ビースト宝くじで、見事金賞の皇帝ドラゴンの卵を射止められたのがこの方。さすが強運の持ち主！
第5位	コルト・スペル　2レベル 主要能力：黒魔法、魔力 稲生友春　埼玉県	産卵地の卵をたてにとっていた闇の勢力の者たちを撃退し、見事ヘビトカゲ人間の英雄になりました！

左の3名の方が、獣王にはなれなかったけど、3位から5位に入賞されたみなさんです。そういやビースト・ファイトは、思ったより参加者が少なかったです。みんなかわいいビーストが傷つくのを恐れ、参加を見合わせたのかも。はたして今月のビースト・コンテストはどうでしょうか(笑)？

聖獣王、魔獣王を含め、以上5名のみなさんにはB&Bオリジナルのテレカをお送りしますので、楽しみに待っててね！

スタッフる〜む



さて今月もシステムマスター・和栗のスタッフる〜むでございます。第2回は、すでにビーストを入手した人が本格的に活動を始め、いよいよB&Bらしくなってきました。

気になるビースト宝くじですが、1等が皇帝ドラゴンのタマゴ(1本)、2等がヴァリキリー(3本)、3等がペガサス、4等シルフ、5等魔女の黒ネコ、6等が謎の卵となってました。中には、冒険に出ずに祈りまくる人、クジを買いあさる人なども…。

ビーストを入手した人はビーストに気を配ることも忘れずに！　敵対的なビーストのご機嫌をどうやって取るかとか、子供や卵のビーストをどうやって育てるかなどは、自分で方法を見つけ出してくださいね。石になってしまったビーストや、家出してしまったビーストですら、なんとかする方法はあるのです！　自分のビーストと結婚しちゃった人もいますしね…。逆にかわいそうでも、相性のわるいビーストとは別れてしまっても(92ページのQ&A参照)OK！

さて第2回の傾向ですが、パーティ・キャラに人気が集中。見習い魔女のリリエスに言いよる人や、泣いているコリーくん（巨大白ヘビのカイルをさらったのは、西の山脈から飛んで来た怪鳥ロックでした）のために駆け回る人が目につきました。

鳥使いのマキの能力については、天馬ペガサス（ゴッツン湖にいた）に対しても有効なのではないかという議論がスタッフの間で戦わされましたが、さすがにペガサスは、鳥というより馬だろうということで決着しました（笑）。

残念ながら今月のネタ明かしはここまで！

RANKING LIST

ランキングリスト

このページでは第2回の成績上位者122名（6〜127位）の発表を行います。運よくレベルアップの返信をもらった人は、もしかしたら自分の名前がのっているかも？
特に25位までの方については、その行動や、所有ビースト（及びそのレベル）のデータも載せてあります。さらに、キャラのレベルと一緒に、そのキャラの主要能力（あるいはランキングに関係した能力）を番号で記載してあります（87ページを見てね）。

RANKING 6〜25

順位	キャラクター名	レベルと能力	ビーストとレベル		プレイヤー		ランキング行動
6	カーバンクル・ライル	2/ 4	白ヘビ卵	1	小山明宏	大阪府	コリーくんのビーストを山のロック鳥から取り戻し、卵をもらいましたとさ。
7	ブレイブ・デスティニ	2/20	ー		P.N.ゲームキング	栃木県	ぷりち〜なヘビトカゲ人間から光の女神に関する情報か何かをもらったご様子。
8	クレア・ミルティー	2/23	白狼	2	木村秀樹	埼玉県	白狼のフラッシュを引き連れ、ビーストファイトに参加。準優勝も女の子だ！
9	レナ・アイレリア	2/ 2	フェアリー	2	辻大史	大阪府	アレックスとラッシリアという子を探していました。で、わかったのは…？
10	クレッセント・ファル	2/ 9	フェアリー	1	鶴巻真由美	神奈川県	入江のフェアリーのため、お茶会の邪魔をするコーモリをおっぱらいました。
11	マッハ・レック	2/ 5	黒猫	1	P.N.きさらぎこう	神奈川県	リリエスちゃーんという男の子（16歳）。でもソデにされちゃったみたいね…。
12	ミルク・ティー	2/12	ヴァルキリー	2	犬飼祐一	北海道	本人はミルクティー。シルフの名はレモンティー。さて2匹めのお名前は(笑)？
13	ライル・フォント	2/ 2	ペガサス	1	尾上敦子	神奈川県	湖でシオシオ草を摘み、草をはみに来たペガサスも仲間にするちゃっかり者。
14	コーヘイ・ラム・カ	3/15	ケルベロス	1	嘉村耕平	東京都	火山の地獄犬ケルベロスに会いに行き、歌を聞かせて仲間にしましたよん。
15	ジルニア・ファーファ	2/22	ー		山口祐一	東京都	サーペントが守っていたクジラ岩礁の財宝「呼び寄せの笛」の入手に成功！
16	セーリス・ウェイル	2/11	ケンタウロス	1	井上淳	神奈川県	沼にはまりこんで動けなくなっているケンタウロスを救出し、ビーストに。
17	マター・ルーズ	2/12	ウンディーネ	1	P.N.ヴ	兵庫県	水の精に求愛。でも角砂糖をあげても砂糖水の精になるだけなのでは(笑)!?
18	アイレス	2/20	ー		中野恵子	新潟県	見習い魔女リリエスに魔女のホウキの場所を教えてもらいました。ホウキ獲得！
19	ユリスリィ・サラス	2/12	ー		P.N.松崎浩二	北海道	角砂糖をなめつつ、ほえほえっと訓練（笑）。なぜかレベルがあがったぞ。
20	スティーン	2/ 7	巨大カタツムリ	1	三浦幸久	青森県	巨大カタツムリを手なずけビーストに。だからといって角砂糖をあげるのは…。
21	カロン	2/18	ー		遠藤隆	三重県	世界一のビースト医を目指す16歳の少年。無料で傷を治してくれるぞ！
22	ガイ・バレンチノーク	3/12	ヘビトカゲ人間の卵	1	井上和人	愛媛県	ランディスくんとヘビトカゲ人間の卵を盗みに。目玉焼き屋を開く…(笑)？
23	イーディー・ベータ	3/ 7	黒猫	1	P.N.R	熊本県	もらった卵をかえしたら、なんと魔女の黒ネコが！　胎(卵)教の効果(笑)？
24	マリー・ローズ	2/ 7	シルフ	1	上野勇	東京都	聖獣の谷で風の精シルフを入手。なんと前回にひき続き2匹めのシルフちゃん。
25	リュー・フィン	3/17	ー		P.N.KAMIMIYA	東京都	皆にいじわるをしてシオシオ草の群生地を焼き払う。うむっ、悪者だね（笑）。

RANKING 26〜127

順位	キャラクター名	プレイヤー
26	ジル・ハミルトン	浜本光二
27	アレル・ナ・レイファ	監物正高
28	アンドロイドアノド	市啓助輔
29	ダリューン	浅田朋和
30	チャランボー	鈴木教之
31	バト・ロピス	P.N.ＫＩＮＧ
32	ルドルフ3世	中田恵治
33	ランディ・レジェンド	P.N.ちんねん
34	セフィル・ローズ	早川裕行
35	デューク	P.N.総重量
36	ラマス・ファーク	P.N.青山梢
37	シーバ・ファント	高橋佳史
38	ケシア・ロマノフ	島崎範行
39	スザク・サーティー	P.N.フレアランス
40	ランド・アトール	P.N.これでもくらえ！
41	トーク・デリアス	三浦正喜
42	レイン・ファーニス	松浦靖樹
43	アムネジア	畑野真名
44	ジ・オインダー	御園生匠
45	カル・ハーヴェンド	木村栄喜
46	アゴラド・カリーヌ	香川広志
47	カズミ	吉田一三
48	ジョニー・ユタ	塩田善隆
49	ウッキー	藤村一樹
50	シュランツ・カルロス	P.N.月光
51	クレソリック・ネーデル	藤田充穂
52	シヴァ・アレックス	長島隆二
53	レオン・アルディス	奥山文規
54	セティー・ルティア	木本美和
55	シヴァ・アルス	柴谷祐輔
56	デューン・ガードナー	白岩創
57	ルカ・ジーンズ	P.N.ミント
58	ネーディス・ライ	杉野弘幸
59	マルク	羽生卓哉

順位	キャラクター名	プレイヤー
60	シルフィー	P.N.SAGE・Y
61	クーガ	P.N.バインド
62	ヴァル・レイナス	P.N.Ｔ・Ｈ
63	シュラ・シャーク	P.N.KAZE
64	ラルスーク	外川隆
65	ジン・ローベルク	P.N.鉄刃
66	ランス・クラウザー	P.N.ラングファン
67	エルディス	関本亘
68	ストレイツ	手島康
69	キッシュ	西村創
70	ローザ・リブリアント	P.N.てつ丸
71	ダン・クウヤ	小野寺拓海
72	カーリー・ディズナベル	三木達也
73	ミネルヴァ・エーバンズ	P.N.紫竜
74	クレスト・オスカー	P.N.ムーンライト
75	ブレイン・ワリー	紺多亮一
76	コージィ・バッツ	P.N.ハンペラ
77	ハイエナ	寺内健司
78	ビイ	P.N.高浦名負人
79	ルーナ・レイディア	P.N.タムリン
80	ルード・サーク	P.N.かなけい
81	ワルキューレ	國見貴志
82	エルナ・サフィール	P.N.うまいっしょ
83	ツィード	P.N.涼楽野弥砂
84	マサユキ・タカビ	高田憲一
85	アリティア・アルテマ	松野孝
86	イカヤン01	安井貴也
87	ヴァークス	佐藤真一
88	ガイラ・ルーク	山本康雄
89	フミヒロ	太田文浩
90	ガウリィ	三井隆史
91	シュタルク・リヒター	P.N.電吉太郎
92	ジーク・ブラッド	大出巧
93	マッド・ビシャス	P.N.ヤッホー東

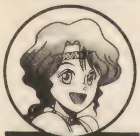
順位	キャラクター名	プレイヤー
94	ライル・スティッカー	黒岩悟浩
95	ウォルフ・フィード	三宅俊男
96	ラフィク・リーネイド	仲田江里子
97	シン	P.N.弟子のバト
98	ガル・ブランディッシュ	P.N.ネモ・ハッチネン
99	ロビン・グレイ	稲葉大勝
100	ジーク・ヘイスト	小川剛
101	アレル・アリリス	佐藤ナツ子
102	イーシャミジェール	P.N.鯱彦
103	ジョニー・ティスター	堀恭平
104	こうやまけんごさま	幸山賢悟
105	キーン・カラルド	神代哲良
106	リューナ・アリシオン	岸本洋子
107	カムリルス・ラーネ	丹羽洋介
108	カイン・フィール	小林弘幸
109	ジーク・ナインハルト	P.N.下忍マスター
110	シーブック・ハミルトン	柳田良
111	グレイ	庄司樹
112	ギーグ・シュペータル	戸簾雅之
113	オイラン	高岡英範
114	アグレイア・ファリス	P.N.竜名はＦＩＮ
115	カイン・ハワード	天雲浩之
116	フォン・カータリオン	長澤聡
117	エレナ・ロンファイト	北川優一
118	ソフィア・ガニー	P.N.風市
119	ユイラム・ダヴェルク	石野清志
120	エレスラル	P.N.劉備玄太
121	ルージュ	萩原直之
122	アンタレス	寺尾元喜
123	ジョージ・アキヨシ	鈴木章仁
124	リント・パルーノ	飯塚晋
125	ジョウイ	P.N.ジョウイ
126	ピンクビーン	馬場祐子
127	ルーク・エスニトピア	浜口貴司

聖獣王ラッシュの冒険第4回 エルフの森

これまでのあらすじ


聖獣王ラッシュ


炎狼のボリス


メイル


闇の魔獣王

亡き父ゆずりの炎狼ボリスを連れたラディン島の少年ラッシュ。彼はふとしたことから、天の峰におもむき、聖獣の主人として認められる。その聖獣はいまだ卵であったが、彼は最初の聖獣王として選ばれたのである。今後、光の女神に仕える10人の光の王が選ばれる上での、導き手となる役目を与えられたのだ。

だが、彼の敵となる闇の女神に仕える魔獣王たちも、時を同じくして活動を始めていた。襲い来る魔獣王！

ラッシュ、彼に同行しているおさななじみのメイル、そして吟遊詩人のモナたち3人は、からくもその攻撃をかいくぐり、目指す大陸に上陸を果たした。大陸で、光と闇の戦いを過去に経験しているエルフたちから話を聞こうというのだ。だが、長年光の聖獣王の光臨を待っていたという聖シルヴァラ騎士団という者たちが現れ……。

ラッシュたち3人は、ついにエルフたちが住む、白い森に着いた。うっそうとおい茂った見事な森だが、不思議に陰気な感じはしない。同行しているシルヴァラ騎士団のノートンという老騎士が話しかけて来た。

「ここからはエルフの領域です。王、くれぐれもご注意なさってください」

「うん」

実は、ほかの騎士たちも、あこがれの聖獣王についてきたがったのだが、騎士たちを片っ端から闇討ちにしている怪人が現れたというので、そうもいかなかったのだ。

それにラッシュが、“自分以外にも各地で聖獣王が生まれているはずだから、その人たちを探してもらえないか”と、騎士たちに頼んだせいもある。

「エルフには会ったことないんだけど、どんな人たちなのかな？」

「つきあいにくい面もありますが、まぁ、ほかの種族よりは話せる連中ですな」

「光を選んだだけのことはあるわけね」

話しながらも、ラッシュたち一行は、森を先へ先へと進んでいく。ややあって……

「お待ちください」

頭上の木々の間から、突如エルフの一団が降って来た。男2人と女1人の組み合わせだ。男のエルフの1人が、何ごともなかったように話しかけてきた。

「ノートン卿、おひさしぶりです。森の者たちが悪さなどいたしませんでしたか」

「あぁ、きみたちも相変わらずだね」

ノートンも慣れているのか、この突然の出現にも、平然と応対する。

「卿はずいぶんお年をおめしになったようで……。そちらは聖獣王のラッシュ様ですね」

「あら、この人たち話が早いわ」

モナがいつものごとく割って入った。

「わたしは吟遊詩人のモナっていうの。今度、詩や歌の交換をしません？」

あわててラッシュが話し始める。

「実はあなた方エルフに伝わる、光と闇の戦いの話を聞きたくて来たのですが」





「わかっています。でも、それはできませんわ。客人としては歓待いたしますが」
女性のエルフが冷たく答える。
「な…なぜですか？」
「私たちエルフは過去のあの戦いで、いたく傷つきました。いまだにその傷はいえていません。光の側が勝利をおさめたとはいえ、あの戦いはひどいものでした。私たちの戦いは、もう終わったのです。人間の戦いに巻き込まれる危険はおかしたくありません。それに王女さまが……」
「……！　どうしたのです。もしや、アリアンナ姫に何か？」
ノートン卿が急に顔色を変える。
「そ、そういえばあなたは、王女様のことを、ご存じでしたね……」
エルフたちは困った様に顔を見合わせた。
この様子では、ノートン卿とそのエルフの姫との間に、何かがあったのだろう。気まずい雰囲気がながれた。
「海賊に盗まれた王冠を取り戻しに行くと飛び出していかれ、それだけならまだしも、王妃の泉でタイタン族の魔術師に捕らえられて……」
「何だって！」
「だから今はそれどころではないのです」
だがラッシュは、意を決して叫んだ。
「待ってください！　それなら僕たちに!!」

★

その頃、大陸の中央に位置する天の峰、『ハイネス』の高みでは、２人の冒険者が悪戦苦闘していた。
「着いた着いた！　ここがそうらしいな？　しかし、でっけぇ建物だな……」
「何かの神殿のようですね。それにしても、この寒さはなんでしょう？　いくらハイネスの中腹だからって、これは……」
「この寒さ…、昔、北の水晶氷原に行ったときのことを思い出すぜ」
「そうですか……。何だか知りませんが、そこにはもう行きたくなくなりましたよ」
魔術師風の青年が顔をしかめる
「それよりおれのルーンを何とかしてくれよ。さっきからバタバタ暴れやがって」
年老いた方の男はビーストのグリフォンをなだめつつ、建物の奥へと進んだ──
「何だこりゃあ、あの吟遊詩人にだまされたな。カワイかったんだけどなぁ…。変なタマゴが飾ってあるだけで、財宝なんかどこにもありゃしねぇ。しかも部屋中、凍ってやがるときたもんだ！」
「見ための美しさには、だまされてはいけない、というよい教訓になりましたね。でも、ここのすさまじい寒さの原因は、どうやらその卵にあるようです。ちょっと調べてみましょうか」
「何でもいいから早くな！　オレはもう、がまんできなくなって来やがったぜ」
その青年がもしラッシュだったら、卵がすっかり茶色く変り、表面に金色の紋様が浮かび上がっているのに驚いたことだろう。
青年は呪文を唱え、精神を集中する。
その直後、彼は大声を上げた。
「何てことだ！」
「どうしたい？」
「あの卵は、周囲からやみくもに熱をうばっているんですよ」
「だから何だよ？」
「ここが寒い分だけ、あの卵の中は灼熱地獄になっているということですよ！」
「わかんねぇな…つまり…」
「あなたか私が卵にふれたら、体が一瞬で燃え上がって、灰も残らないかもしれないってことです。それどころか……!!」
『その通りです』
「おまえ今、女の声で何か言わなかった？」
「何をバカなことを言ってるんです……」
だがその声は、なおも続いた。
『伝えなさい。時が近づいています。このままではこの卵は辺りを焼きつくし、最後にはこの神殿や山を巻きこんで、自爆してしまうでしょう。ラッシリアとメイリアに伝えるのです。時に備えなさいと…』　**(つづく)**



第3回に参加された方のためのページ

レベルとＩＤ

第３回のハガキを出したキミの手元には、返信ハガキが着いたかな。まだの場合は、もう少し待っててね。ここでは、その返信ハガキのデータの読み方を解説します。

レベルと登録ナンバーの２つの欄には、キャラのレベルが上昇した場合に限り、新しいレベルと登録ナンバーが記入されます。（変化がない場合は何も記入されません）

状態の欄には、キミのキャラの特別な状態が記号で記入されていることも。記号の意味は右のビーストの「成長」の記号と同じですので、そちらを参照してください。

ＩＤはスタッフの管理する特別な記号で普通この欄には何も記入されません。

ＩＤと登録ナンバーについては、１度記されたものは、それ以降の返信ハガキに記入されません。データをなくさないように返信ハガキはしっかりと保管してください。

ビーストを入手した人は

ビースト欄に記号が書いてあったら、ビースト入手に成功したか、すでに獲得していたビーストのデータが変化したということです（獲得していたビーストの状態に特に変化がない場合、記入はありません）。ビーストのデータを確認しましょう。

タイプ：ビーストの種類です。下表参照。

レベル：そのビーストのレベルです。

成長：そのビーストの状態や成長段階です。下表参照。『－』は通常状態です。

ＭＩＤ：モンスターのＩＤ(特殊記号)。

データを確認したら、そのビーストに好きな名前をつけ、今回のハガキのビースト記入欄（Ａ面）にデータを写してください。例えば、タイプの欄に『Ｇ』と記されていたなら、今回の参加時には、Ａ面のタイプ記入欄にそのまま『Ｇ』と記入します。ビーストはＡ～Ｃの３匹まで手下にできますが、返信ハガキの「ビーストＡ」の欄に記入されていたデータは同じ「ビーストＡ」の欄に記入するようにしてください。

入手したビーストはかわいがってね！

ビーストの種類

ＰＤ：プチドラゴン	ＳＬ：スライム
１Ｃ：ユニコーン（一角獣）	ＣＴ：コカトリス(尾羽が蛇になったニワトリ。相手を石にする力あり)
ＳＹ：シルフ（風の精）	ＧＰ：パンダ
ＷＣ：魔女の黒ネコ	ＧＸ：金の卵を産むニワトリ
ＬＣ：魔法の小人	ＯＲ：オーガー
ＮＭ：ナイトメア（夢馬）	ＥＲ：エルフネズミ
ＧＹ：ガーゴイル	ＣＮ：コロン
Ｌ８：陸ダコ	

成長・状態

- Ｃ：まだ子供です
- Ｅ：まだ卵です
- Ｆ：キミにかなり友好的です
- Ｐ：石化状態になってます
- Ｈ：野生状態。すきあらば逃げそう
- Ｗ：ケガしています
- Ｌ：ケガして行動不能状態です
- Ｍ：逃亡してしまいました……

情　報　解　説

返信ハガキの『行動結果と情報』欄に並んでいる数字は、キミの行動結果や、得た情報を示します。右の表を参照し、各々のボックス（Ａ～Ｅ）に書いてある２ケタの数字を、対応する番号の言葉に置き換えてください。その後、各欄の情報を横につなげて（ＡからＥの方向に）読むと、情報になるというわけです。運がよければ下の特殊メッセージ欄にも、情報が書いてあるかも？例えば、Ａ『98』、Ｂ『24』、Ｃ『45』、Ｄ『63』、Ｅ『69』なら、情報は「ビーストの子供はエルフに封印された」となるわけです。ただし、**ただのアルファベットは89ページの地図の場所を、頭に「￥」のついた数字は88ページのアイテムを、おなじく「￥」のついたアルファベットは88ページのＮＰＣを表しています。**

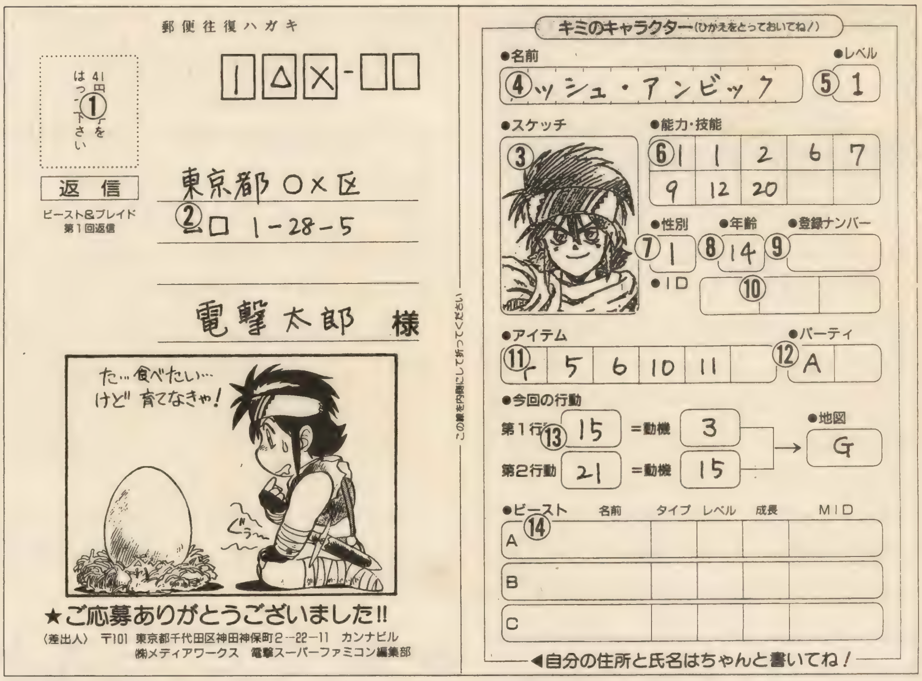
情報は、横１列（Ａ～Ｅの１組）で１つの文章なので、注意してください。

情　報　ボ　ッ　ク　ス

01：キミのキャラ（キミの）	29：とりつかれた	58：正体不明の・謎（の）・秘密
02：石にされてしまった	30：しもべ・手下・信者	59：第１の魔獣王ガイアス
03：第２	31：捕える	60：そして（あ～んど）
04：魔法（の）	32：撃退された（て）	61：発見
05：海賊	34：凶暴化	62：必要
06：ラッシュとメイル	35：傷ついた	63：封印
07：獣の剣	36：レベル上昇	64：聖シルヴァラ騎士団
08：コカトリス(石化ニワトリ蛇)	37：入手・獲得	65：向かった（行く）
09：協力者	38：計画・～する予定	67：～できる・可能
10：女神	39：倒す・殺す	68：～のせいである・～のために
12：獣王	40：買う	69：～される・～された
13：魔法の気球	41：奪う	70：デュラハン
14：卵	42：探す・探して	71：支配・従属
15：聖なる子	43：そこでは何も発見できず	72：見習い天使
16：ローリン	45：エルフ	73：病気
17：姫	46：そして	74：踊り子
18：腹の中には	47：ヴァリキリー	75：白クマ
19：地底世界	48：知っている	76：飲み込んで・食べて
20：城流すクジラ	49：守っている	78：失敗
21：王冠	50：(漂流して)困っている(た)	79：光の
23：行動	51：合流・仲間になった	80：去って行った
24：子供（仔）	52：財宝・アイテム	81：存在する・いる
25：タイタン	53：地割れ	82：魔神のツボ
26：他の冒険者	54：成功	83：呪われた(て、呪われている)
27：魔物	56：闇の、邪悪な	84：ついらく
28：双子（の）	57：剣聖	98：ビースト

STEP.1
ハガキの記入方法

SIDE A:



さて最初はハガキの書き方です。まずA面から説明していきます。右上の図の該当する番号のところに記入してくださいね。

①切手

ここには41円切手をはってください。

②あなたの住所と名前

ここはあなたに戻ってくる方のハガキですから、自分の住所と名前（ペンネームはダメ！）を正しく書いておいてください。

③スケッチ

ここにキャラの似顔絵やマーク、特徴などを書いてくれるとうれしいです。

④キャラクターの名前

自分のキャラの名前を、11文字以内で考え、記入してね。「・」は1字なので注意！

⑤レベル

最初は1レベルなので「1」と記入します。ただし、今までに参加してレベルが上がった人はそのレベルを記入してください。

⑥能力・技能

87ページのルールを参照し、自分の好みのキャラを作ったあと、選んだ能力・技能の番号をここに記入していってください。

⑦性別と⑧年齢

キャラの性別・年齢は自由に決めてかまいません。性別は男なら1、女なら2と記入してください。年齢は12〜40歳位が普通。

⑨登録ナンバー

今までに参加してレベルが上がった人は、その返信ハガキに記入されていた登録ナンバーの数字を、ここに記入してください。

⑩ＩＤ

今までに返信ハガキのＩＤ欄に、記号などが記入されていた人は、それをそのままここに記入してください。

⑪アイテム

88ページを参照し、選んだ品物の番号を1マスに1つずつ記入します。

⑫パーティ

88ページを参照し、選んだキャラのアルファベットを記入します。

⑬今回の行動

89ページを参照し、選んだ行動の番号と、地図のアルファベットを記入します。

⑭ビースト

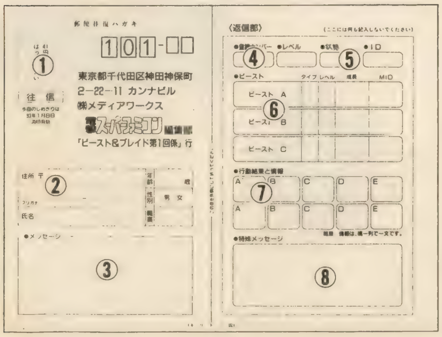
ビースト記入欄です。前回ビーストを入手した人は84ページを参照してください。

SIDE B:

次にB欄の記入に移りましょう。

①切手

ここにも41円切手をはってください。



②あなたの住所と名前

あなたの住所と氏名を記入してください。ペンネームのある人は、氏名の横に記入しておいてください。

③メッセージ欄

選択肢にない、自分だけの行動を取りたいときに、その行動をここに記入してください。スタッフがアドリブで処理しますからね。選択した行動の目的など、くわしい説明を書いてくれてもＯＫです。

④登録ナンバーとレベル

運よくキミのキャラのレベルが上がった場合に限り、ここに新しいレベルと登録ナンバーが記入されて戻ってきます。

⑤状態とＩＤ

普通は何も記入されませんが、キミのキャラが特殊な状態になった場合、ここに特殊な暗号が記されて戻ります。

⑥ビースト

ビーストを得た場合、ここにそのデータが記されて返ってきます。

⑦キャラの行動結果と情報

あなたのキャラの行動結果や、得た情報が、暗号でここに記入されます。次回の解読表と照らしあわせると文章になるのです。

⑧特殊メッセージ

行動によっては、ここにスタッフからの特別なメッセージが書かれていることも！

STEP.2
お目当てのビーストは？

このページでは今回の冒険の舞台である白い森（89ページ参照）で、手に入りそうなビーストを紹介しています。このページを見て、お目当てのビーストに目星をつけてくださいね。ちなみにビーストの何種類かはどこにいるかわかっていますが、それ以外のビーストがどこにいるかを推理するのはキミの役目！　運よく特別なビーストを入手できれば、光の聖獣王か闇の魔獣王の地位を得ることができるかも？　また、それ以外の自分独自の目標があるとしても、強力なビーストを配下におき、味方にしておいた方が何かと助かるのです。

ビーストを具体的にどうやって配下にするかは各自の腕の見せどころ。捕まえて調教する、餌づけする、卵から育てる、力で従属させる、恩を売る、共棲関係を築く、話して味方になってもらう、魔法の力で支配する、アイテムを利用する、契約する（精霊や悪魔の場合）などなど。ゲームに登場するビーストは毎回少しずつ変わっていくため、仲間にする方法も様々です。自分の欲しいビーストにあった方法を推測して、がんばってみてください。

右はビースト獲得のコツを載せた、ワンポイントアドバイス。しっかり読んで参考にしてください。

ワンポイントアドバイス

光のモンスターは、善なる目的を持つキャラでないと仲間にしにくいはず。闇のモンスターは同じように、悪者でないと…。

2匹め以降のビーストは入手しにくくなっているので、あまり欲張らない方がいいかもしれません。

また、入手したビーストは、扱いには気をつけて！　負傷したり逃げられちゃったら、元も子もありませんからね。

今回のビーストは見習い天使が狙いめですね（笑）。隠しビーストとしてはカーバンクルという謎のビーストと、白クマくんがいるというウワサ。狙ってみては？

今回のビースト

光　いかづちの竜



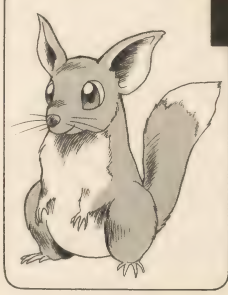
いかづちを吐く能力を有したサンダー・ドラゴン。たいていはハイネス（天の峰）周辺に生息しており、高空を飛び回っています。竜族の中では、特に飛行能力が優れています。

光　ユニコーン



前回に引き続き登場の一角獣。魔法のビーストですが、清らかな娘にしかなつかないのが難点。邪悪を払い、傷をいやす力を持っています。たいていは泉などの水辺に出現。

光　エルフネズミ



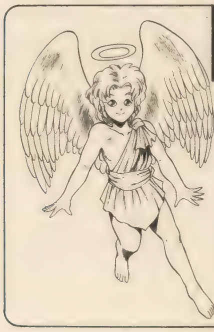
その名の通り、エルフの森に住むネズミ。もっとも実際にはネズミというよりはリス、モモンガなどに近い生物。かわいいが、ペットにする以外にはあまり役にたたないかも。

中立　うろうろツリー



森をうろつく生命のある木。森の番人との説も。エルフと動物以外のものを見ると襲いかかる。10体くらいで群れて行動することもあるので注意が必要。知性はほとんどなし。

中立　見習い天使



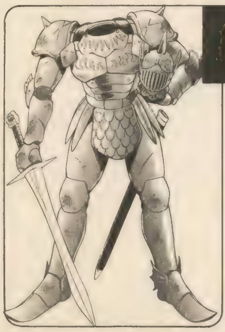
まだ修行中の未熟な天使。いいことをたくさんしてレベルアップすれば立派な天使になれるかも。今の段階ではちょっとした魔法が使える程度。悪の道へ走ってしまうことも？

闇　ラミア



上半身に人間の女性、下半身に蛇の体を持つビースト。一見美人風だけど、魅了の魔法で男をクラクラにし、そのスキに精気を吸い尽くします。恐ろしいお姉サマなんですよ（笑）。

闇　デュラハン



首のない騎士の亡霊。自分の首をはねた相手を求めてさまよっています。戦闘能力は非常に高いのですが、夜中にしか活動できず、日光を浴びると消滅してしまいます。

闇　オーガー



人食い鬼。身長2.5m位の大型の人間型生物。エルフとはとても仲が悪く、事あるごとにエルフたちの白い森を焼き討ちしています。怪力。でもおつむの方は0点。エルフも喰う。

？　巨大カブトムシ



森に住む巨大昆虫。カブトムシ以外にクワガタなどのタイプもあります。動作はノロいし頭も悪いが入手は容易。多分中立のビーストのはずですが、タイプによっては…？

STEP.3

キャラを作ろう

さていよいよ、キャラクター（キャラ）作成に入ります。このゲームでは、定められたポイントで必要な能力・技能を選んでいくことで、キャラを作っていきます。

能力は全部で６種類あり、キャラの基本的な資質を表します。キャラ作成時に、選ばれなかった能力は、通常人並みであるということになります。

技能は15種類あり、生まれや経験などにより、そのキャラが獲得している特殊技術を表します。技能は、選ばないとその技能を有していないものとみなされます。技能は毎回多少の入れ代わりがあります。くわしくは下表を参照してください。

では、下のリストの中から能力・技能を合計で400ポイント分だけ選び、ハガキの「能力・技能」の欄に、その番号を記入していってください。記入の仕方については、85ページの記入例も参考にしてください。

注：能力・技能は10個までしか選べません。

各能力・技能を得るのに必要なポイントは、能力・技能の名称の後に××Ｐ（ポイント）という形で記されています。必要だと思うなら、同じ能力・技能を２回以上選択してもかまいません（最大５回まで）。そうした能力・技能は、選んだ回数だけ、通常より強化されます。その場合、記入欄には、選んだ回数だけ、その能力・技能の数字を記入してください。例えば『筋力』を１回選んだ場合、普通の人より多少力持ちという程度になりますが、３回選べば（90ポイントかかりますが）、かなりの力持ちということになるわけです。

以下は各能力・技能についての解説です。

能力リスト



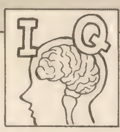
１．筋力―――30P

力の強さを表します。この能力を選ぶと、攻撃のダメージに耐える力（いわゆるＨＰ）や、武器で与えるダメージが増えます。



２．素早さ――40P

身のこなしの素早さや足の速さのほか、手先の器用さも表す能力です。敵の攻撃から身を避ける場合や、追跡・逃亡の際にも関係してきます。



３．賢さ―――40P

頭のよさや、知識量を表します。複雑な物事を理解したり、なぞを解く時にも重要。賢くないと、頭のいいビーストは仕えてくれないかも。



４．魔力―――30P

魔法の潜在力です。魔法の抵抗力や魔法アイテムの使用時などに関係します。魔法の技能を有している場合、魔法の威力と使用回数にも関係。



５．獣性―――60P

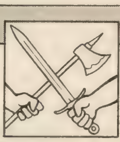
そのキャラがどけだけビーストに近い存在であるかを表します。高い方がビーストはなつきやすくなりますが、人間らしさは失っていきます。



６．行動力――50P

そのキャラが、どれだけ行動力に富むかということを表します。ほかの冒険者と比べた時の行動の素早さや、第２行動の成功率に関係。

技能リスト



７．武器技能――30P

様々な武器を扱う能力です。この技能がないと、短剣程度しか扱えません。魔法の武器は、この技能が高くないと扱えないこともあります。



８．武術―――40P

素手、あるいは棒などの簡単な武器を持って戦う技術（拳法など）です。３回以上選ぶと、いわゆる忍術に近い能力を得ることができます。



９．騎乗技能――20P

馬などの動物に乗り、操るための技術です。２回選ぶと、ビーストにも乗ることができるようになります。騎乗時に武器を扱うためにも必要。



11．魅力―――40P

獣性はビーストに対する魅力でしたが、こちらは主に、人間に対する魅力を表します。この技能を５回も選べば、絶世の美女、美男子に？



13．金――――50P

そのキャラの裕福さを表します。この技能を１回選択するたびに、装備購入時の毎回の所持金（88ページ参照）を30Ｇずつ増やしてください。



14．知覚・探索―50P

通常気づきにくい異変や、罠（わな）を見つけたり、隠されている物をうまく探し当てるための技能です。盗賊・レンジャー技能とも呼ばれます。



15．歌唱―――40P

歌や楽器、詩などの技能です。この技能が高いと吟遊詩人として活躍できるでしょう。ある種のビーストを歌でなだめることもできるかも？



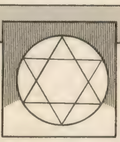
17．黒魔法――100P

この技能を選択すると、黒魔法を扱えるようになります。黒魔法は戦闘用の攻撃魔法を主体とした魔法で、キャラの攻撃力を増してくれます。



18．白魔法――90P

この技能を選択すると、白魔法を扱えるようになります。白魔法は治療や防御の魔法を中心とする魔法で、キャラの防御力を増してくれます。



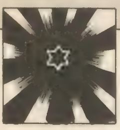
19．銀魔法――120P

異世界から精霊や魔物を召喚したり、人工の怪物を作ったり、アンデッド（死霊）を支配するための魔法です。特殊なビースト支配にも必要。



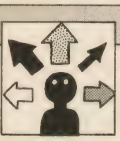
20．光の力――120P

技能というよりキャラの属性で、善なる力を表します。邪悪な行動は成功しなくなりますが、光の側のビーストは従属しやすくなります。



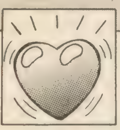
21．闇の力――100P

光の力とは逆の、邪悪な属性で、闇の側のビーストを支配しやすくなります。人から信用されなくなるなど、多少不利な面もあります。



23．方向感覚――30P

東西南北を正しく認識しているか、歩いた道順・距離を覚えているかを表します。この技能があれば、森の中で道に迷うことは少ないかも？



26．勇気―――20P

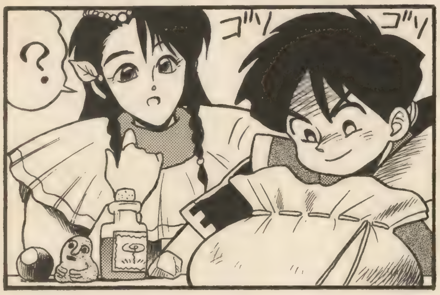
強力な敵、未知の恐怖などに遭遇した際に重要になってくる資質です。でも、勇気がありすぎる（むこうみず）のも考えもの。



27．登山―――20P

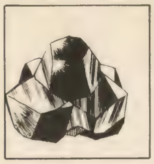
特殊な道具を使って山を登り降りする能力や、山で行動するための知識を表します。ハイネスに登ったり、地割れを降りたい人には必要な技能。

STEP.4
装備の購入



アイテム・ショップ『まぁめい堂』のリーリィです。ＳＴＥＰ４はアイテム購入ですよ。右の商品の中から、気に入った商品を200Ｇ（ゴールド）までで選んでね。同じ物をいくつも買うこともできますが、持てるアイテムの数は最大６個なので気をつけて！　キャラ作成で『金』の技能を選んだ方は、所持金が増えることもお忘れなく。

「ねえちゃ〜ん！」……あら、ロールじゃないの！　もう来ちゃったのね。そうそう、みなさまにもご紹介しますわ。弟のロールです。いなかから遊びにきたんですよ。「ちがわい、店の手伝いに来たんだ〜い」あら、そう…（笑）。じゃあよろしくね！



1 黒い鉱石　20G

メイサントスで大量に発掘された黒い鉱石で、どんな力を秘めているのかは全く不明です。気味が悪いから、お安く大量処分いたしますわ。



2 虹の宝石　90G

周囲の魔法を混乱させてしまう宝石。魔法を使う人が持つと大変なことになるので注意してね。あと10Ｇ追加で、指輪に加工もしますわよ。



3 魔法の手袋　60G

魔法の糸で織りあげられた、魔法の手袋です。熱や冷気、電撃をシャットアウト。といっても手しか保護されませんから、ご注意を。



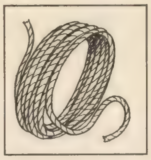
4 エルフの指輪　80G

「おいらも売る〜」…あらロール、じゃあ、これお願いね。「これは…エルフがよくはめてる指輪だよね」そうそう。でも効果は不明なの。



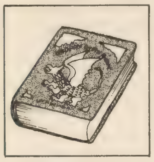
5 幸せのコイン　40G

持っているとちょっとしたいいコトが起こるという、幸運を呼ぶ魔法のコインです。「ホントぉ？」う〜ん……気の持ちようかも（笑）。



6 ロープ　10G

丈夫な素材でできたロープ。特別な魔法などはかかっていませんが、様々な使い道があるんですよ。お値段は10ｍ単位で。何ｍでもどうぞ。



7 ビースト入門書　60G

ビーストの生息地、習性、飼育法などの情報満載の本です。でも専門書のため、内容がむずかしくって…。じっくりと読む気力のある方に。



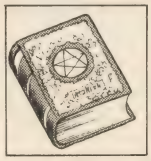
8 お酒　30G

お酒は20歳になってから。というわけでカメに入ったお酒です。うまくすれば、これでビーストをよっぱらわせて…。人間にもＯＫね（笑）。



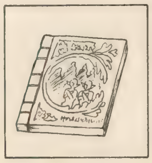
9 猿の手　10G

きゃーっ、何よこの気持ち悪いの！えっ？　お猿さんの手のミイラ？「えへへ、オイラが仕入れたんだ」…んもうっ！　ロールったら…!!



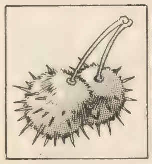
10 召喚の書　90G

冥界から悪魔を召喚するための本ですって！　銀（召喚）魔法に自信のある方はどうぞ。そのかわり魂を乗っとられても知りませんよ。



11 サボン写本　80G

エルフに伝わる伝承を、歌や詩を中心にまとめた小冊子です。歌の技能を持ってないと読めないところがあると思いますのでご注意を！



12 クーンの実　30G

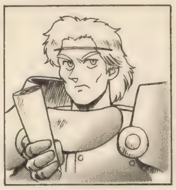
虫よけになるというクーンの実。クーンという食虫植物の実なので、虫が近寄らないんですって。森は虫が多いので持っていかれた方が…。

STEP.5
パーティを組もう

ＳＴＥＰ５はパーティ編成です。右に、あなたに同行してもいいという、６人のキャラが載っていますので、その中から同行してほしい人を、最大２人まで選んでください。もちろん、単独での行動も可能です。

選んだキャラは、そのアルファベットを、ハガキのパーティ記入欄に記入します。

キャラの中には、行動の足をひっぱる者、対抗勢力の回し者などいる場合がありますので注意してください。また、冒険の最初、みなさんはラヴィウス市（89ページの地図のＡ）にいると考えてくださいね。



A ブラフォード

わたしは聖シルヴァラ騎士団所属の者。王より授かったこの文書をある地に届けねばならない。貴公のウデを見込んで、使命完遂のために助力をお願いしたいのだが。



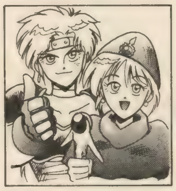
B トーヴィ

闇だとか光だとか、オレにゃあ興味がねえな。世の中がどうなろうと幅をきかせるのは金の力よ。一攫千金を目指す奴ぁ、オレんところに来い。儲け話があるんだ。



C アリス

あたしのお人形さんを買ってください。お母さんが奇妙な病気にかかってしまって、お薬代が必要なんです。値段はいくらでもかまいませんから。お願い、買って…。



D ミレル&スーン

ヘイ！　そこ行くお嬢さん＆お兄さん。オレたち姉妹を雇わない？生き別れの兄貴を探しながら傭兵稼業やってんだ。２人一緒に40Ｇでいいぜ。スーン「よろしくぅ〜」



E レッシー

オレが女にもてないのはビーストがいないからに違いない！　誰か一緒にビースト捜しに行かないか？　いい情報をつかんだんだが、１人じゃちょっと不安なんだ。



F 黒ローブの男

おぬし闇の力を持ってないかね？　持ってるんなら、その力をさるやんごとなきお方のため使う気はないかね？　私が何者なのかって？　くくくく、それは秘密だ。

STEP.6
今回の行動

ＳＴＥＰ６は行動選択です。行動選択は右の『今回の行動は…』の中から、気に入った行動１つを選ぶことで行います。また、その下の『行動の動機は…』の中から、その動機として適当なもの１つを選んだあと、各々の番号を『第１行動』とその横の『動機』欄に記入してください。次に第２行動の選択に移ります。第２行動とは、第１行動を支援するために行う行動、あるいは第１行動が失敗した場合に行う、２つめの行動のことを指します。第２行動についても行動と動機を選び、『第２行動』とその横の『動機』欄に記入します。

右の行動で○あるいは○○○といった空欄のある行動・動機を選ぶ場合には、メッセージ欄に空欄に該当する名前（アイテム名、人名、技能名など）を書いてください。

行動選択例：第１行動が２で動機は１、第２行動が10で動機は１の場合、『ビーストを飼い馴らしたいけどダメなら倒しちゃう』

今回の行動は…

1 ビーストをエサで手なずける
2 ビーストを捕らえて飼いならす
3 ビーストに仲間になってと言う
4 ビーストと契約し仲間にする
5 ビーストを召喚する
6 ビーストを○（技能）で手下に
7 ビーストを○（品物）で仲間に
8 ビーストを育てる・強化する
9 ビーストについて情報を集める
10 ○○○（ビースト、人）を倒す
11 アイテムの○番を使う
12 光の勢力を調べる
13 光の聖獣王を倒す
14 光の聖獣王に協力・合流
15 （闇の勢力／魔獣王）について調査
16 闇の魔獣王に協力・合流
17 闇の魔獣王を倒す
18 何でもいいから情報を集める
19 自分をひたすら訓練
20 ラクサスの踊り子を見に行く
21 エルフのお姫様を助ける
22 聖シルヴァラ騎士団に参加
23 騎士団を襲っている者を倒す
24 NPCのブラフォードに協力
25 NPCのトーヴィの話に乗る
26 NPCのアリスを助ける
27 NPCの黒ローブの話に乗る
28 エルミア山系の鉱山を調査
29 メイサントスの地割れを調査
30 地図の地点を調べる
31 エルフの森を荒らす
32 ビースト・ファイトに参加
33 ハイネス（天の峰）をきわめる
34 ○○○（人）に愛を告げる

行動の動機は…

1 ビーストが欲しいので
2 ビーストを強化したいので
3 自分を強くしたいので
4 光の勢力に味方したいので
5 闇の勢力に味方したいので
6 仲間欲しいよん
7 アイテム欲しいよん
8 前回失敗したので意地になって
9 前回情報を入手したので
10 闇の勢力のしわざだと思うので
11 愛する○○○様のために
12 何やらウラがありそうなので
13 新天地を求めて
14 かわいそうなので
15 情報が欲しいので
16 何となくひらめいたので
17 オレはワルだから（笑）
18 自分の特別な目的のために

今回の地図

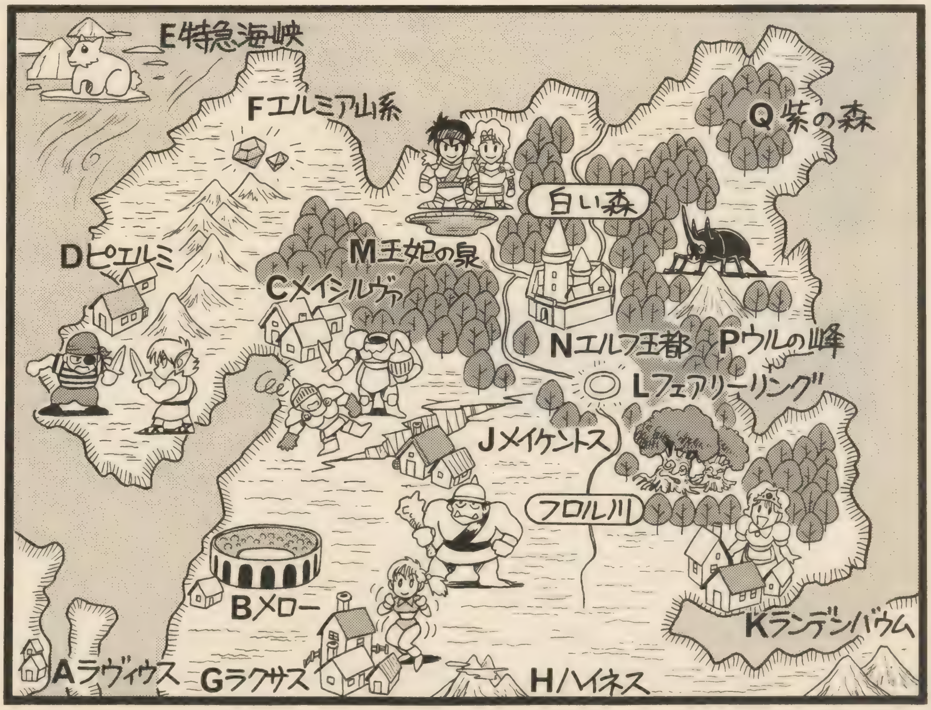
右の地図は、今回の冒険の舞台となるストランドル大陸北部地域です。地図中から行動を行う場所を選び、その場所のアルファベットをハガキの『地図』欄に記入してください。地図欄は１つしかないので、第１・第２行動は同じ場所で行う必要があることに注意してください。以下は地図の情報です。

特急海峡（Ｅ）に流氷多数がただよっているとのこと。北方の大陸から流れてきたものです。

ラクサス（Ｇ）に美しい踊り子がいるそうであちこちでウワサになっています。

ランデンバウム（Ｋ）は軍事都市。現在この町に、どこかの国のお姫様が滞在中とのこと。

フェアリー・リング（Ｌ、妖精の輪）は森の妖精たちが集う場所だということ。ただし、いたずら者が多いので、近寄らないほうが無難？



B&B スティーショーの お読者くらぶ

ここはみんなのイラストやおたよりを紹介するコーナーです。感想、意見、希望などがあったら、どんどん送ってね。イラストも大歓迎ですよ！

★

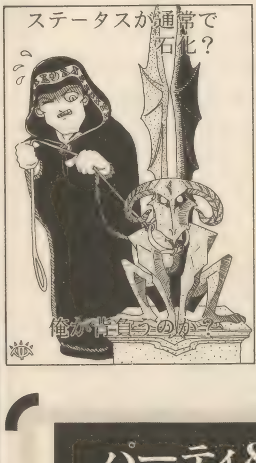
それではまず、おたよりの紹介からいってみましょう〜〜っ！

■ビーストの人気ベスト５

１：ビッグゴーレム
２：液体人間
３：ファイヤータイガー
４：ゴーストナイト
５：かっぱ

埼玉県／なぞのＺ

……な、なんじゃこりゃ!? いきなり得体の知れない物のベスト５なんかしないでよ。こういうのは「ちばば寿司」とか、そういうコーナーに送ってね（笑）。それにしても〝液体人間〟っていったい？



←東京都／蛇目　石化状態のガーゴイルですね。早く石化を解いてあげましょう…。でも実は、本当にただの石像だったりして（笑）。

そのうちビースト人気投票を（あとビースト自慢大会も）やるからね。お楽しみに！

そうそう、最近多いのがプレイヤー同士で情報交換をやりたいというおたより。情報誌や同人誌を作りたいとか、コンピュータのパソコン通信でＢ＆Ｂを取り上げたいとかいうアイディアもいただいておりますので、そのうち誌上でまとめてご紹介しますね。同人誌はいきなり送りつけてくれれば誌上で紹介してあげちゃうよ（笑）。



↑大阪府／ＡＸＬ　弟さんの買ってきた電撃ＳＦＣのハガキを使って参加だそうです。あとでケンカになったって知らないよ〜。

ほかにも情報交換や参加者交流のアイディアとかあれば送ってくださいね〜。

■こんちは。第２の聖獣王ことファナン・ベルードです。自分では世界最高の銀魔術師なんて思ったりしてます。思いがけず、聖獣王などという大役に就いてしまいましたが、本当にやっていけるのかどうか心配……。こんなこと言ってるけど、自分なりにがんばるぞ！　これからもビーストのダスルと一緒にがんばって行くから応援してね！

神奈川県／山口啓亮



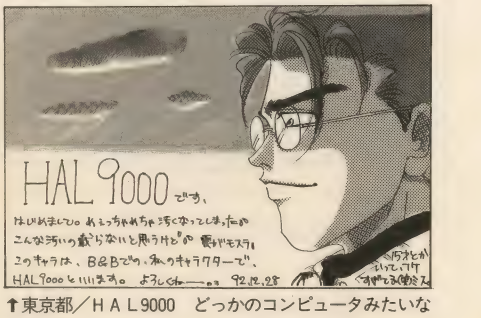
➡愛媛県／流恋風舞　あきら君という名前は某マスターと同じだね。おうっ、おうってヘンなサンショウウオ……。

どなたかと思ったら前回発表された聖獣王さんからのおハガキですね。何かラッシュみたいな頼りないこと言ってるけど大丈夫かな…（笑）。今回３人めの聖獣王も選ばれましたから、がんばってね！

■ビースト＆ブレイド、すごく楽しいです。はっきり言ってＢ＆Ｂだけのために電撃スーパーファミコンを買ってるようなもんです（ちなみに僕はＳＦＣを持ってない）。電撃ＳＦＣの発売日には、学校から本屋へ直接行ってますし、Ｂ＆Ｂ参加ハガキを書いた日には眠れないくらいです。これからもがんばってください。

神奈川県／まじめなペテン師

ほめてくれるのはうれしいんだけど、キミのペンネームが…（笑）。



➡東京都／ＨＡＬ9000　どっかのコンピュータみたいな名前だね。

パーティ＆ギルド募集のお知らせ

このコーナーでは、Ｂ＆Ｂの世界で活動する、パーティやギルド（団体）を募集しています。仲間を募集したい方は、団体の名前と代表者のキャラクター名、活動の内容と目的、そのほか入団資格やＰＲを官製ハガキに書いて、編集者Ｂ＆Ｂ『パーティ募集』係までお送りください。

■コロン保護団体『ウラシマ』
□代表者　タロウ・サカキバラ

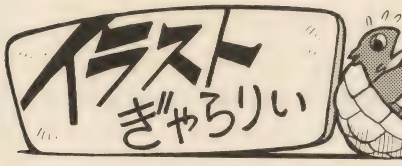
いじめっ子や闇の勢力から、コロンを守るぞ！　コロンを心から愛する同志を求む。入団希望者はＩＤ欄に☆Ｃと書こう！　同志よ集まれ!!

■パントマイム劇団
□代表者　ヴァイ・ディルドリン

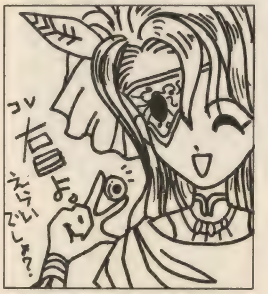
パントマイムを演じる『ヴァイのパントマイム劇団』を結成したいので、共に旗揚げをしてくれる人をさがしています。入団希望者はＩＤ欄に☆Ｄと書いてね！

■忍者求む!!
□代表者　シバ・コクシムソウ

光にも闇にも属さない中立の軍団を作りたいので同志を求めています。参加資格は光の力・闇の力を有していなくて、武術の技能３レベル以上（３回以上選んである）の方！　入団希望者はＩＤ欄に☆Ｅと書いておいてください。



みなさんのキャラクターやビーストのイラストをご紹介するコーナーです。ハガキのスケッチは、絵でも文字でも、とにかく何か描いたほうがいいよ。ウケをとるのも一つの手だしね。



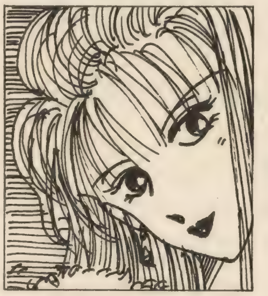
ネイ・ルイーダ
特徴能力／賢さ
P.N. 間柿よしあき
…あ、一瞬状況が理解できず、ボーッとしてしまいそう。そうですか。目玉を取るとエライのか……ってそんなわけないでしょ！　よい子のみんな、絶対マネしちゃダメだよ!!



アリア・リアライズ
特徴能力／知覚・探索
P.N. 下高井戸田加良
かっこいいビーストを探すレンジャーです。「B＆Bのスタッフはどなたが？」という質問。ORGという読者参加ゲームのエキスパート集団がやってます。怪しいでしょ（笑）？



カロル・レイム
特徴能力／騎乗技能
P.N. 高野霧夜
仲よしのグリフォン、シルバーくんと一緒にご挨拶。彼女は武器も使いこなすから、称号はビーストナイトだね。でも、頭に生えているツノは、いったい…？　ちょっと怖いぞ。



ジュリ・アンナ
特徴能力／魅力
P.N. せりあ・由紀
じゅりあな東京…？　ディスコの名をつけるだけあって、イケイケギャルなんだぞ〜です（笑）。アッシーくんになってくれるようなカッコいいビーストが欲しいんですって。



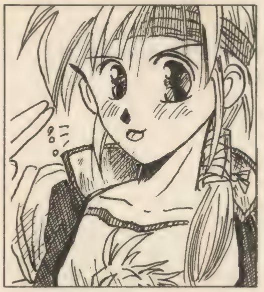
シヴィル・クレヴィス
特徴能力／魅力
松原美樹
ファイヤードラゴンの卵を背負い、「まあめい堂」でバイト。歌をうたって胎教もしちゃう。いやあ立派なママさんぶりだね。タマゴなのに、もう名前もつけてあるのね……。



ガイア・バイブル
特徴能力／武術
P.N. 市谷桂
さてガイアちゃんの今回の行動は、「サーペント（水竜）と一緒に角砂糖を食べる」……え、それだけですか？　でも角砂糖だけに、食べる前に水でとけちゃったりして…（笑）。



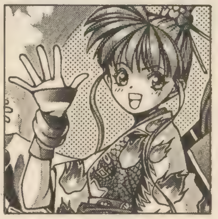
アーク・リキュール
特徴能力／魔力
P.N. 騎流少年
「人生はレベルよ」とおっしゃる彼。ペガサスのアポロンと一緒にビースト退治して、レベルアップに励んでいます。「ぶひひ〜ん」って、ちょっと俗っぽいペガサスだね（笑）。



ファリデック・アミス
特徴能力／泳ぎ
P.N. 盗刃恵仁
「目指せ、財宝！　輝け青春！　うぉ〜！」と、やけに燃えているトレジャーハンター。でもクジラ岩礁のサーペントに襲われ失敗。ま、いろいろあるさ、青春時代にはね（笑）。



次号はJAJA姫武遊伝



魔界一の酒乱雨月姫が雁之介＆蠍軍団と酒盛り。妖しの美女の正体がついにあらわに！　一方、蛇々姫はあいも変わらずのわがままほーだい。炎の谷は越えたが思わね邪魔が！　また、いよいよ第1回仙人バトルランキングも発表。ご期待！

ハガキを出す前に　最後のチェック！

1．キャラのデータの控えはとった？
2．切手は表と裏の両方にはったかな？
3．B面の返信面に自分の住所と氏名を書くのを忘れずに。郵便番号もね！
4．ハガキは往信面（A面）が表になるように折って出してね。

次回のB&Bは、8号【4月23日(金)発売】に掲載!!

■今回のハガキの締切は4月9日（消印有効）　■今回のハガキの返送は4月23日ごろに行います!!

ビースト倶楽部



おなじみビースト倶楽部のお時間だよ。ボク、コロンのコロコロ！　今回はB&Bの魔法についての解説だぁ。今回はQ&Aコーナーもあるからね〜。

ビースト&ブレイドの魔法

B&Bの魔法は、技能のところにのってる黒・白・銀の3種類が一般的。どの魔法も、呪文をとなえ、使い手の魔力を消費することによって使用できるんだ。でも魔法を覚えるのって大変なんだよ。

黒魔法◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

戦闘用の魔法がこの黒魔法だよ。でも、使用回数が限定されてるし、エルフの黒魔法のほうが強力だから、最近は黒魔法より、強力なビーストの入手を目指そうっていう人のほうが多いんだって。でも黒魔法もきわめれば十分強力！　それに黒魔法をあつかえ、ビーストも持ってればなおよし。

下に、黒魔法の技能を選んだ回数による、効果の目やすをのせとくよ！

1回　簡単な攻撃魔法を扱えます
2回　炎や冷気、電撃などの魔法もOK
3回　ちょっと変わった魔法が使えるよ
4回　一撃で相手を倒すような魔法！
5回　オリジナル必殺魔法が!!　普通は5回も選ぶことはできないんだけどね。

白魔法◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

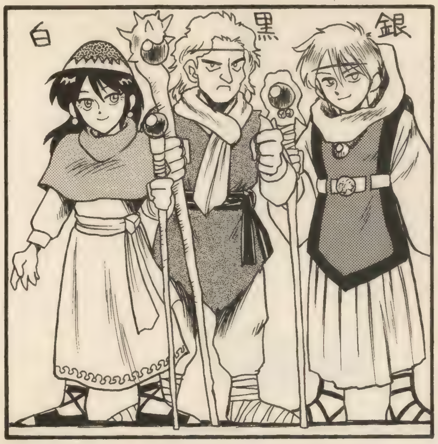
一番覚えるのが簡単な魔法だよ。治療系の魔法が中心の魔法なんだけど、そればかりじゃあない。防御系の魔法もあるんだ。

1回　簡単な治療魔法が扱えます
2回　防御魔法も扱えるようになるぞ
3回　毒や病気・呪いを解くのもOKに
4回　死霊や魔物を追っぱらうことも
5回　使者を生き返らせることも！

銀魔法◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ビーストを扱うために作られた魔法が、この銀魔法なんだ。精霊や異世界のビーストを召喚したり、魔法の生物を契約して支配したり、ゴーレムのような人工のビーストを作ったりできるんだ。いいなぁ。

1回　この段階だと召喚に失敗することも
2回　魔法のビーストを支配できるように
3回　人工のビースト製作も可能
4回　幻(半実体)のビーストも使用可能
5回　超強力なビーストを召喚できます



Q&A

ここはみなさんの疑問にお答えするコーナーです。ルールなどで質問があったら、このコーナーまで送ってね！

★

Q　前回選んだ能力と技能、そしてアイテムは、次の回に持ち越しできるのでしょうか？　それとも、毎回新たに選びなおさなきゃならないのでしょうか？

A　アイテムも技能も、毎回選びなおすことになります。たとえば今回アイテムを選ぶときには、前回のアイテムはもうないのだと考えて買い物をしてね。技能は、前回あって今回ないものも選択可能。

Q　能力、技能は10個までしか選べないのでしょうか？　アイテムの場合も、やはり6個までなのですか？

A　そのとおりです。あまったポイントやG(ゴールド)（お金）はそのままにしておいてください。と言っても、ポイント・G(ゴールド)も次回への持ち越しはできません。有効な選択を考えてくださいね。

Q　返って来たハガキにIDと登録ナンバーが記入されていないんですけど、これってどうして？

A　IDはキャラが特殊な状況におかれた時に、スタッフから渡される記号なので、通常、ハガキのIDのマスには、何も記入されずに戻ります。状態のマスについても同じ。ID、状態はレベルが上がらなくても記入されることがあります。登録ナンバーはレベルが上がったときに初めて渡される、キャラの背番号のようなもの。キャラ(ビーストではありません！)のレベルが上がってないとき（及び2回め以降）には、何も記入されないのです。

Q　IDを獲得したのですが、どのように記入したらよいのでしょうか？

A　獲得したIDは以後毎回、ゲームに参加するたびにハガキのA面のIDのマスに記入します。第1回および第2回の両方でIDを得たら、第3回の参加時には、両方のIDを記入するわけです。

IDは1マスに1つずつ（1文字ずつではありません）記入します。IDはキャラに属するものなので、同じプレイヤーでも、ほかのキャラのハガキには記入しないでね。

Q　つかまえたビーストが性格悪そうなヤツなので別れたいのですが…。

A　単に次回参加時にビースト欄に記入しなければ別れたことになります！

郵便往復ハガキ

□□□-□□

41円切手をはって下さい
（裏にも忘れずに!!）

返　信

ビースト&ブレイド
第４回返信

様



★ご応募ありがとうございました!!

〈差出人〉　〒101　東京都千代田区神田神保町２―22―11　カンナビル
㈱メディアワークス　電撃スーパーファミコン編集部

この線を内側にして折ってください

キミのキャラクター（ひかえをとっておいてね！）

●名前 ※カタカナで記入してください。

●レベル

●スケッチ

●能力・技能 ※最大10個までしか選択できません。

●性別

●年齢

●登録ナンバー

●ＩＤ

●アイテム ※最大６個までしか購入できません。

●パーティ

●今回の行動

第１行動　＝動機

第２行動　＝動機

→

●地図

●ビースト

	名前	タイプ	レベル	成長	ＭＩＤ
A					
B					
C					

◀自分の住所と氏名はちゃんと書いてね！

（キ　リ　ト　リ　線）

郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい（裏にも忘れずに!!）

往信

今回のしめきりは
93年4月9日
消印有効

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2—22—11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
「ビースト&ブレイド第4回係」行

住所 〒		年齢	歳
フリガナ		性別	男・女
氏名	P.N.	職業	

●メッセージ

この線を外側にして折ってください

〈返信部〉　（ここには何も記入しないでください）

●登録ナンバー　●レベル　●状態　●ID

●ビースト

	タイプ	レベル	成長	MID
ビーストA				
ビーストB				
ビーストC				

●行動結果と情報

A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

結果／情報は、横一列で一文です。

●特殊メッセージ

（キ　リ　ト　リ　線）

「電撃SFC」でしか読めない!! クロちゃん世界設定のオリジナルコミック!!

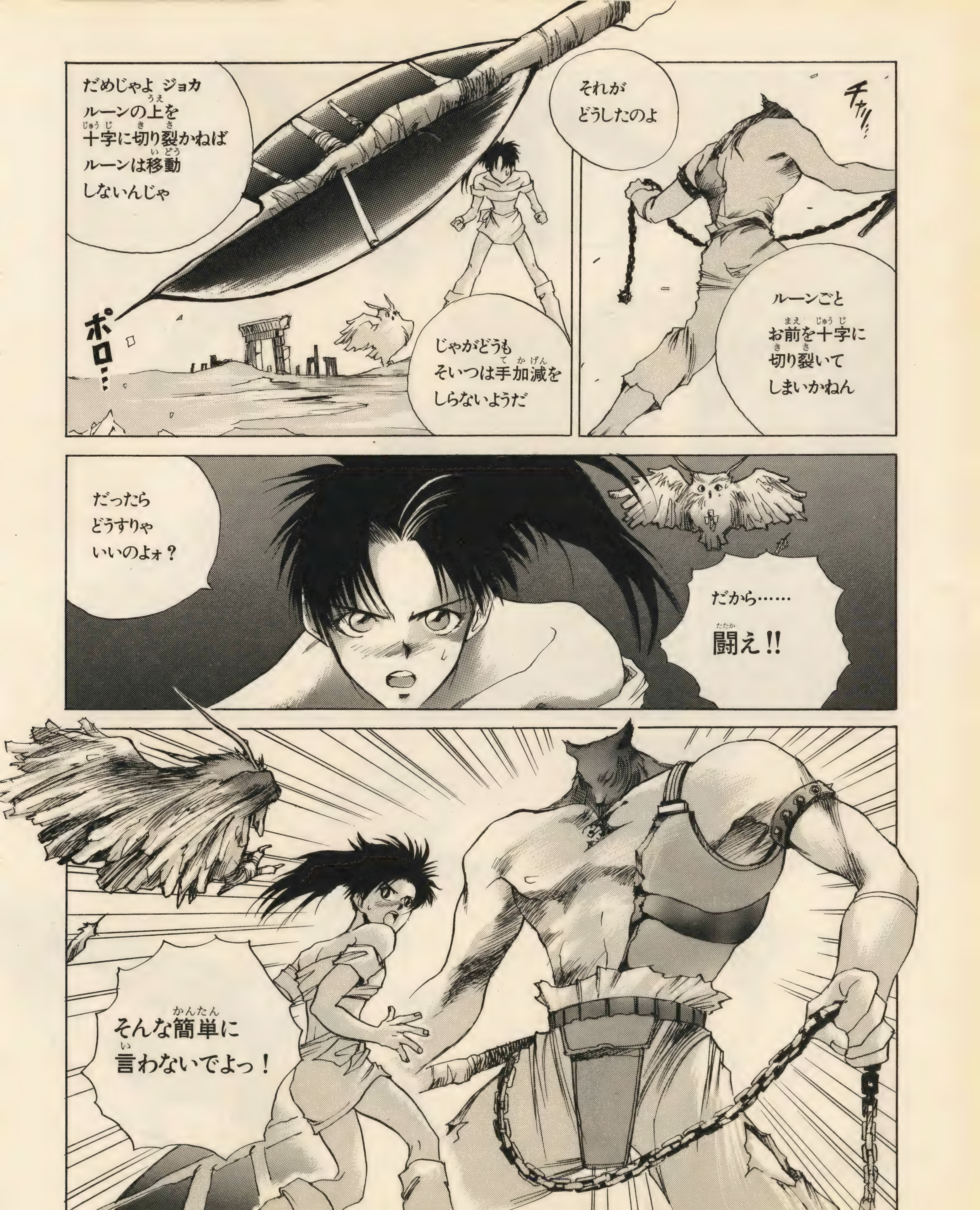
ジョカを襲う新たな聖痕(せいこん)戦士は十字架の下からよみがえった生命のルーンの所有者



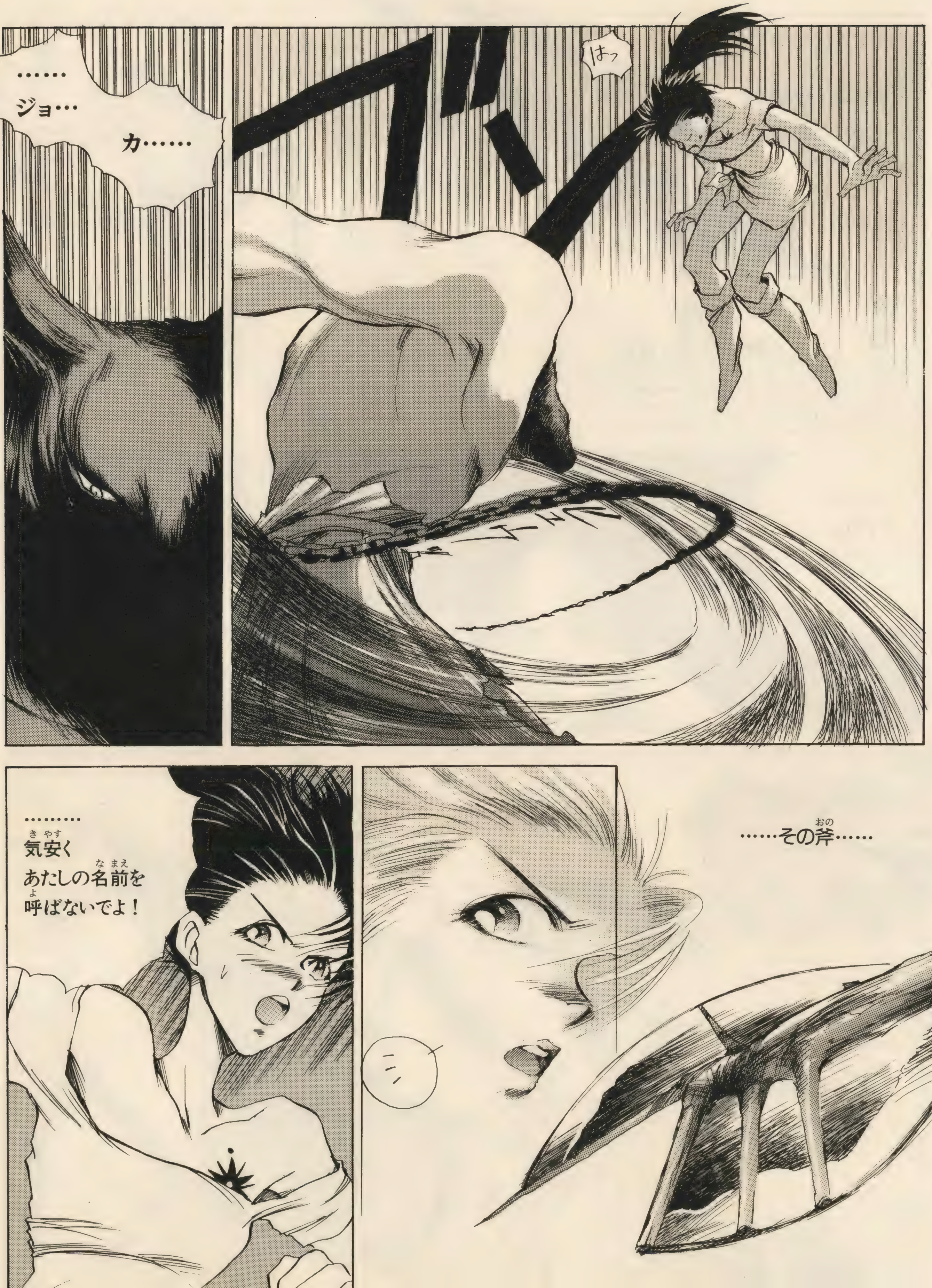
聖痕のジョカ
第3話 反魂のルーン

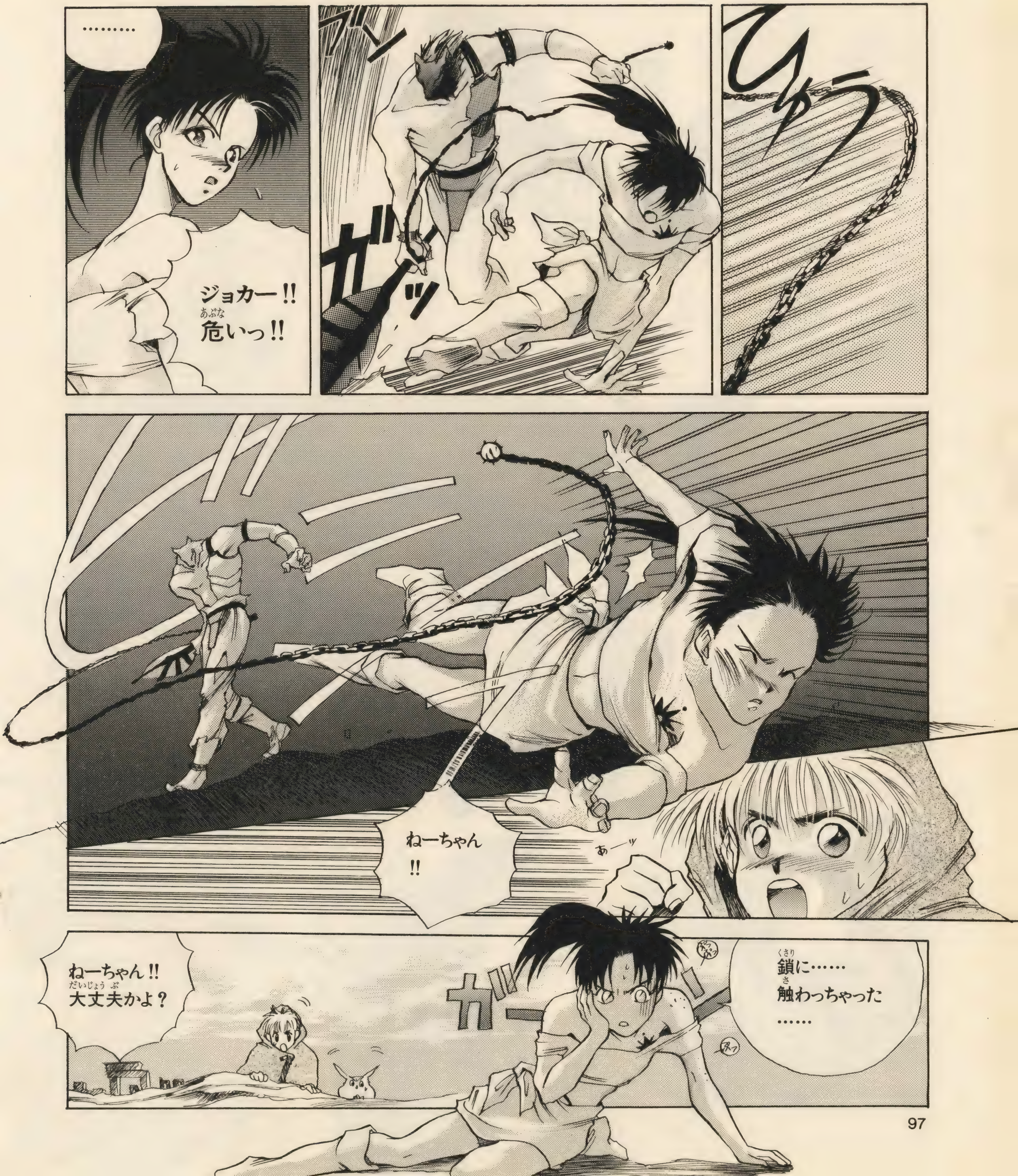
世界設定 黒田幸弘 [ミューズソフト]
ストーリー構成 大塚英志 [物語環境開発]
作画 相川有


だから言ったろ
聖痕の戦士
だって……
要するに
お前のそのルーンを
狙っておるの
じゃ…!!
ひゃっ
すたたた
こんなもん
いくらでも
あげるわよ
ほらほら
さっさと
持ってきなよ
ケダモノめ…



チャリ
それが
どうしたのよ
だめじゃよ ジョカ
ルーンの上を
十字に切り裂かねば
ルーンは移動
しないんじゃ
ポロ…
ルーンごと
お前を十字に
切り裂いて
しまいかねん
じゃがどうも
そいつは手加減を
しらないようだ
だから……
闘え!!
だったら
どうすりゃ
いいのよォ？
そんな簡単に
言わないでよっ！

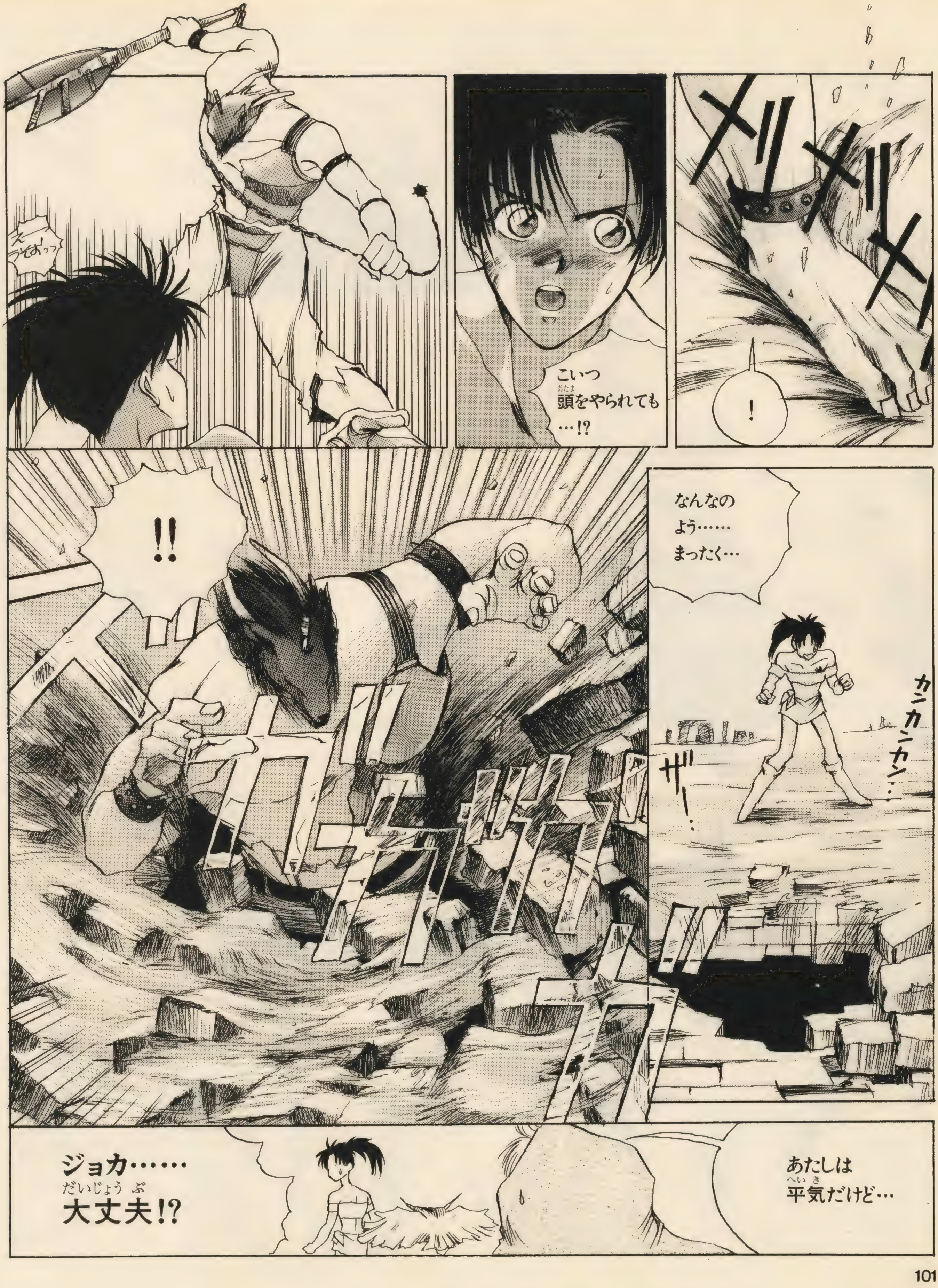

はっ
……
ジョ…
カ……
……その斧……
………
気安く
あたしの名前を
呼ばないでよ！


ひゅう
ブン
ガッ
………
ジョカー!!
危いっ!!
ねーちゃん!!
あーッ
鎖に……
触わっちゃった
……
ねーちゃん!!
大丈夫かよ？
ガー


ジョカァ…
そんなもので
勝てっこないよ
←羊追い棒。
やってみないと わかんないでしょ
許せない!!
キッ
あーんもう……
これで半日は
ジンマシンが
引かないね……
ぞくぞくっ
かゆいけど かいちゃだめ なの
ジョカ!!
まともに組み合っても
勝ち目はないぞ!!
びゅうっ
ガッ

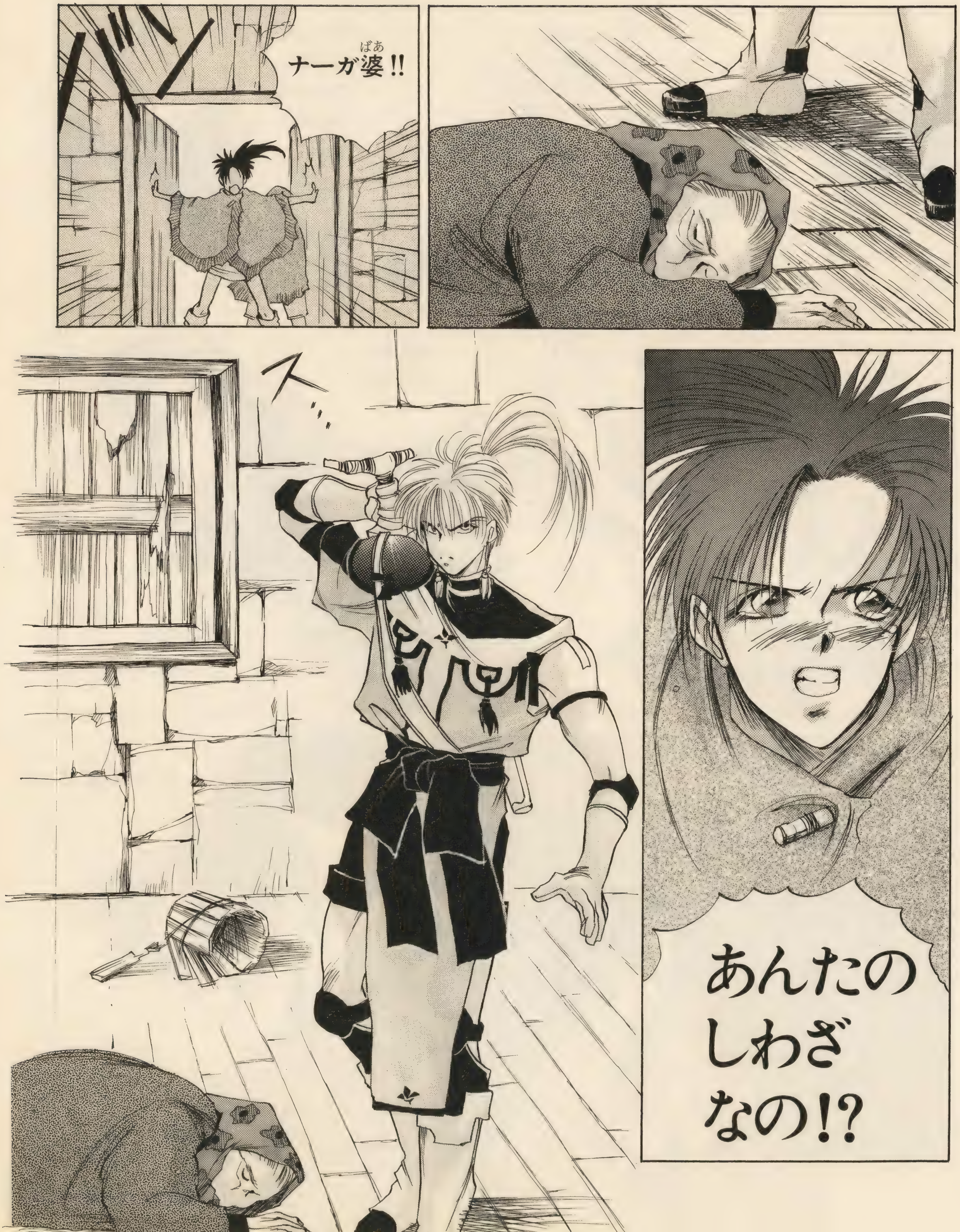

バキッ
いっ
組んではいかんと言ったろ…ジョカ!!
ぐぐ…
みしみし
大丈夫だよ ねーちゃんのバカ力は村で１番だから
誰がバカ力ですって!?
あーしないと剣をさわれないんだ
いちいち解説しないでよ!!
やっぱこいつじゃダメ…か
きゅっ
出た!! ねーちゃんの金属アレルギー対策手袋!!
!!


やった!!
グッ
チャリ…
ゆら
チャリ…
ザッ
え…
…!?
え…
…?


メリメリメリ
!
こいつ
頭をやられても
…!?
!!
なんなの
よう……
まったく…
カンカンカン…
ザー…
ジョカ……
大丈夫!?
あたしは
平気だけど…


ダンジョンの天井が崩れたんだ…
ジョカの言うとおり このあたりの地下は コプトの寺院跡だ……
帰るぞ!!
正確には 王家の古墳の ひとつでな… その上に 寺院が建っていた
…そうでも ない…… まずいことに なるかもしれん
何よ 助けようとも しないで文句 たれないでよ
気むずかしいヤツだな こいつ
これでもう 安心だね
大昔コプトの 聖地だった頃の 寺院の跡地だもん このあたり
フクロウ なのに？
バタ
バタ
オレのだろっ
……わしは 恐れおおくも王家の 古墳を護る神官 だったのじゃ
フクロウの くせに ものしり なのね


ん？
そうではない…わしは訳あってフクロウの姿をしておるが…
どうでもいいから人の食べものうばうなよなっ
じゃあ何王家の人たちもみんなフクロウだったの？
そうじゃ！
もぐもぐ
鍛治屋のアインだ…………!!
死んでる………!?
ちょっと!! どうしたの
大丈…
……!?
ナーガ婆!!
…は!!



バン
ナーガ婆(ばあ)!!
ス…
あんたの
しわざ
なの!?


ザ…
!
ひゅん
はっ
ジョカ まだ息がある!
まだ助かるかもしれん……!!
うむ……
にゃー
まだ一匹残っていたか……
……婆さんを襲ったのはそいつだ……
俺がかけつけた時はもう……
スッ
?
何……今の…


キィ…
フクロウ!!
トプカ!!
……
年寄りだから体力に不安があるが…やるだけのことはした……
ありがと………
ぎゅう…
いやなに
ねえ…ところでどうして次から次に訳わかんないことが起きるの？説明してよ…
全てはルーンのせいだ
何よ みんなそろってルーン ルーンって…こんな痣が何だって言うのよ
こんな
王の証し……だ



ルーンの運命にとまどうジョカだが…。

次号(4月9日発売)に続く

⬇ 今週登場の戦士のルーン



聖痕の書架

ゾンビ犬仮面に突如襲われたジョカ。なんで襲われたのかはこのページを読まないと分からない。読んだらますますわからなくなるという声もあるけどね（笑）

今週の聖痕戦士 ウーガ＝ルーガ

生命のルーンの逆位置の戦士

〈教会〉の十字架による封印魔法を破ってよみがえった聖痕戦士ウーガ＝ルーガ。土中に葬られたその肉体に生命のルーン〈セドナ〉が逆位置で宿ったためその反魂の力が作用し、よみがえった。その生前の姿はジョカの兄リカオンである。ウーガ＝ルーガは本来、前回の冒頭で登場した黒妖犬の名称であるがその頭部をリカオンがかぶったため作中ではウーガ＝ルーガを今回の聖痕戦士の名前とする。土中から現れたウーガ＝ルーガ（リカオン）によって引き裂かれた黒妖犬は墓地をさまよう死霊の一種で死体を食料とする魔犬である。しかし、教会によって墓所に十字架が立てられたため墓荒らしをすることができなくなり飢えていたところを運悪く復活したリカオンに捕まり引き裂かれた。長い間、土中に埋められていたためリカオンの顔は崩れ、自ら引き裂いた黒妖犬の頭皮をかぶり崩れた顔の替わりとした。かくして聖痕戦士ウーガ＝ルーガは誕生した。

さてジョカがルーガの正体は兄リカオンであることに気づくのはもう少し先の話だが、本来、カルデア族の王位継承のためになされる聖痕戦争への参加資格であるルーン文字の聖痕がジョカの兄の死体にも宿ったということでジョカ自身がルーンを手に入れたことも単なる偶然では済まされないものとなった。ジョカがコプト族の血を引く娘であることは断言できないがナタクの言うようにそこに神の意志が働いていることだけは確かである。また兄リカオンは聖痕が宿ったとはいえ、ルーンの暗黒面の発想である逆位置であり、それはリカオンの心に何か問題があったことを示している。ジョカのブランクルーンの力は果たしてリカオンを救えるか…。



今週のルーン 変化のルーン「エワズ」



〈変化〉を象徴するルーン。正位置では物質の形や質を変える〈カーフ〉の力、逆位置では変化を拒む〈ホード〉の力を発現。ブランクルーンと結びついて両者の力が統一されると歴史や人々の運命を変える大いなる時の流れをむかえいれる力を持つが、単独では正位置で物質の変化を操る錬金術の力として、逆位置で歴史や人生の変化を拒むかたくなな意志として発現しやすい。実は既に登場したキャラクターにその所有者がいるのだが…。通称、錬金術師のルーン。

今週の求人 求ム〈聖痕戦士〉

「聖痕のジョカ」に今後登場しジョカと闘う聖痕戦士を募集する。今回募集するのは右の〈秩序〉〈勇気〉〈慈愛〉のそれぞれを象徴する戦士のデザインだ。所有ルーンとそれが正位置か逆位置かを記入すること。例えば、〈秩序〉のルーンが正位置で現れると厳格さや秩序を好む人格になるが同時に柔軟性や人間味を欠くという人格になりやすい。逆位置ならひたすら〈秩序〉の破壊者となる。正・逆いずれも極端なパワーや人格として出現する。応募方法については左の欄外を参照。

また、お笑いも可だが、その場合、本編ではなく「闘魂」に出演する場合があるぞ。

今回募集のルーン

秩序のルーン・ケブラ
●正位置〈ギメル〉
●逆位置〈カネス〉
▶別名、支配者の聖痕



勇気のルーン・ベト
●正位置〈ジエラ〉
●逆位置〈ネツア〉
▶別名、戦士の聖痕



慈愛のルーン・レシュ
●正位置〈クセド〉
●逆位置〈オシラ〉
▶別名、マリアの聖痕



聖痕戦士応募方法

聖痕戦士 募集要項 ルーンの所有者聖痕戦士をハガキにスミ1色で描いて〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス「電撃SFC」ジョカ係。〆切は3月31日（必着）。お笑いも可。

⬇聖痕のOL戦士として覚醒したジョカ義見。25のルーンを集めて、「めでぃあみっくす」を実現、電撃王となる日まで戦いは続くのだ！

闘魂のジョカ



リレーコラム「聖痕の関係者」第2回 黒田幸弘（世界設定）

えー、いちおう世界設定担当となっている黒田です。この先のお話は、いったいどうなるんだろうか、といった難しい事は大塚先生やハセガー氏におまかせで、私のほうは設定と称して、勝手な妄想をひねりまわしている毎日です（笑）

D-ACCESS

電撃アクセス VOL.5

みんないつもD・ACCESSにたくさんのおハガキありがとう！　そろそろ新コーナーを作ろうと思うので、どんなゲームのページがいいか、ご意見をください。

CONTENTS

GAME CROSS

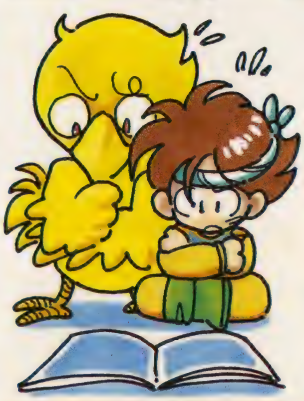
1	2	3		4	5	■	6	7
8 F			■	9		10	■	
■	11			■	12		13	
14	■		■	15		■		■
16 E	17	■	18		A	19	■	20
21	C				■	22 B	23	
■		■		■	24	■	25	
26			■	27				■
28 G		■	29	D		■	30 H	

タテのカギ

1 うちでのこづちを使えば小さな――も通れる
2 『Ⅳ』のオアシスの近くの町
3 『Ⅰ』に登場する、水晶の目を盗まれた魔法使い
4 『Ⅲ』に登場する、夢の世界の番人といえば
5 侍がLV3で覚えるアビリティ
7 豚になるのを防ぐ――の指輪
10 『Ⅴ』では――がよければデブチョコボを召喚できる
13 ムチは時々敵を――させる
14 『Ⅲ』の魔法ポイゾナの効果
15 『Ⅳ』で、ボムの指輪によって全滅する召喚士の村
17 『Ⅴ』に登場する、LV47のボム系の敵。海域に出現する
18 『Ⅱ』の反乱軍のブレーン、偉大なる白魔導師
19 『Ⅲ』のザコ敵で、山頂へ続く道に出現する、全長5m以上の巨大な羽を持つもの
20 『Ⅳ』の封印の洞くつの扉は2つを除いて全てアサルト――
23 体を宙に浮かせる魔法
24 パブ〝王様〟では、女の子達のゴージャスな――が見られる
26 ヤンの奥さんからもらえるアイテム、――のフライパン
27 ホバー船は――上移動用の船

ヨコのカギ

1 アビリティ〝れんぞくま〟といえば
6 『Ⅲ』のクラス5の黒魔法で、敵の命を一瞬で奪うもの
8 アビリティ〝まもり〟を覚えるジョブは？
9 ローザの特殊能力で、弓矢を確実に命中させるもの
11 『Ⅱ』で、フリオニール達を何度も助けてくれる盗賊
12 バイキングが装備する武器
15 『Ⅴ』に登場するシドの孫は？
16 『Ⅳ』のメーガス三姉妹の次女
18 『Ⅲ』のカズスの街には――鉱山がある
21 『Ⅴ』の三日月型の島にある町
22 空気中のエネルギーを爆発させて攻撃するLV6の黒魔法
25 『Ⅴ』のザコ敵で、魔力で巨大化したハチは、キラー――
26 『Ⅰ』に登場する敵バンパイアは――の洞くつに住む
27 ナイトは――持ち
28 『Ⅳ』のアガルトの村の――は火山の中央部に通じている
29 『Ⅰ』から登場する空飛ぶ船といえば――艇
30 『Ⅲ』に登場するディッシュはオーエンの――で記憶を取り戻す



解き方　上のクロスワードパズルのマスを埋めていき、A～Hのマスの中の文字を順番に並べると、ある言葉ができあがります。その言葉をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で10名の方に、電撃スーパーファミコン特製のオリジナル・テレカをプレゼントします。しめ切りは4月8日（当日消印有効）です。

FFバージョン

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『GAME CROSS』係

イラスト／九月姫

第5回

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST パラダイス

スライム王国





はろーっ! 女探偵のスラピーです。もうみんな私の名前って覚えてくれた? "スラピーちゃん"とか"スラピーさん"なんて気軽に呼んでもらえるとうれしいな。そうしたら、きっとすぐ友達になれるもんねっ。

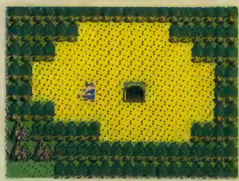
SFC版「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」の新しい画面を大公開!!

どんな小さな情報でも一度つかんだら徹底的に追い続ける……それが女探偵スラピーよ(カッコイイ?)。今回もスミからスミまで探しまくって、ついにSFC版『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』の新しい写真をなんと4枚も入手! スゴイでしょ。だけどまだまだ聞き込みが足りなくて、くわしいことは不明なの。みんながスラピーと一緒に色々推理してくれるとうれしいな。



ロトの洞くつ?

右はFC版『Ⅰ』のロトの洞くつの写真よ。この洞くつの奥深くには何かの石板が…。実はこれは、勇者ロトが主人公に残したもの。SFC版『Ⅰ』の写真もどうも石板なのだが、もしや勇者の……。



FC版『Ⅰ』 ⬆ロトの洞くつには石板が…。



SFC版 あっ!!これが勇者ロトの……!

ドムドーラの町

これも『Ⅰ』の写真で、ドムドーラという町の様子よ。ここはモンスターに襲われて廃きょと化してしまった町なんだけど、何だか下の写真に似てない? 確かここには重要なものが隠されていたのよね。



FC版『Ⅰ』 ⬆誰もいなくなった廃きょの町。



SFC版 おーい だれかいますか?

『DQⅤ』の苦労話・自慢話

ドラクエを10倍楽しくプレイする方法って知ってる? それは、友達同士で情報交換すること。そうすれば、自分だけでは発見できなかったアイテムなんかも教えてもらえるし、友達の失敗談なんかも聞けるものね。でももっとたくさんの声が聞きたい人は、このコーナーを読めばバッチリよ。

●はぐれメタルを仲間にするのにとても苦労した。何日もかかったし、全部で150匹以上は倒したと思う。 長野県 松原創

スラピーもはぐれメタルのおっかけをずっとしてたけど、まだ振り向いてくれないの。もしかして魅力不足なの?

●いやーだまされました。A君が「天空の塔に王者のマントがあるよ」と教えてくれたので8時間も探したが、翌日「ウソに決まってるじゃん」と言われた。人生80年として87600分の1の時間をムダにした…。 東京都 パーミ

情報交換も相手を選ばなきゃダメみたい。A君ってヒドイ人ね。



●レヌール城の真っ暗なところを歩く時にするコツコツという足音を、壁にぶつかっている音だと勘違いして、オロオロしてしまった。 神奈川県 アオヤママン

そういうのってよくあるよね。真っ暗な中でオロオロする主人公が目に浮かんで笑えました。

●僕は主人公より強いモンスターは仲間にならないのを知らずに、ずっと仲間にしようとしていた。 熊本県 がんがんショット

お気の毒です。でもその内レベルが上がって、仲間になってくれるよ。あっ、もうスペースがなくなっちゃった。もっとたくさん紹介したかったけれど、今回はココまでよ。またハガキ送ってね。

『DQⅤ』仲間モンスターズファイル ③ ブラウニー

BROWNIE



体は小さいが攻撃力はなかなかのもの。木づちを振り回しての会心の一撃はけっこうカッコイイよね。でもその分ミスも多いし、特技も使えないので、戦略的な戦いには向かないかな? 呪文なんて面倒くさーい! 肉弾戦が一番! なんて人にはおススメのキャラクターだね。

ポン!deドラクエ 先日スーパーで「ビアンカ」と「フ〇〇ラ」というトイレットペーパーを見つけ、どちらを買うかかなり迷った主婦です。(宮崎県/亀田葉子) 実話だそうです。亀田さん、今度包装紙をスライム王国まで送ってね。

イラストギャラリー

見て見てっ！　ドラクエ大～好き♡のみんなからキレイなイラストがたっくさん届いてまーすゆっくりとご覧あれ☆



⬇宮城県・綴喜終　お母さんゆずりの金髪がステキな２人です。



⬆栃木県・ププ　かわいい名前に似合わずエミリーって強いよね。



⬇兵庫県・こ～じ！　またこの３人組に会えるなんてうれしい！



⬆神奈川県・葛西綾　父・パパスとのセピア色の思い出は…。



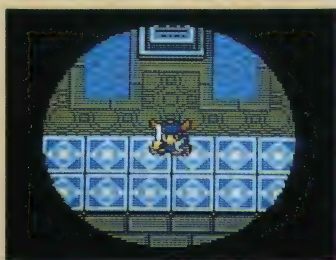
⬇埼玉県・青沢亜貴羅　ドラクエの世界には交番は…ないのよね。



⬆岩手県・スラ次郎　何だかスライムに似た(？)主人公がナイス。

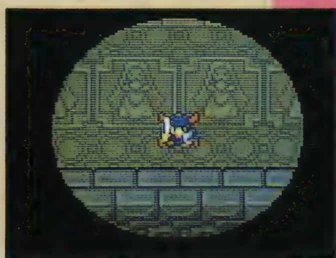
いったいここはどこ？

この２つの写真の場所は一体どこなのかな？　左の写真２点と主人公が同じだから、『Ｉ』であることは間違いないと思うんだけれど…。まわりが暗いから洞くつ内のどこかっていうのは確か。だけど、ガライの墓？　岩山の洞くつ？　スラピー、もうわかんない！　というわけで、もし誰かココだ！　と思う場所があればおハガキちょうだい。



SFC版

⬆何か泉みたいなものが見えるけど、これは？



SFC版

⬆床に絵がかかれている。体ここはどこなのか？



次の3か所のどれか？　それとも…

ガライの墓



⬅偉大なる吟遊詩人ガライの墓。複雑に入り組んだ迷路の果てに主人公が見つけたのは？

岩山の洞くつ



➡この洞くつの宝箱は何度とっても中身が復活するのでとても便利でした。

沼地の洞くつ



⬅リムルダールの町へ渡るために通らなくてはいけない洞くつ。だけどある秘密が…。

ドラクエ豆知識



ドラクエ『Ｉ』をプレイしたことのない人のために、洞くつのあかりについて教えるわね。ＦＣ版『Ｉ』では、洞くつの中は真っ暗なの。ちょうど『Ｖ』のレヌール城みたいな感じ。明かりをつけるには、たいまつを道具として使うか、レミーラという呪文を唱えるのよ。だけどこの呪文は時間が経つにつれて段々暗くなってくるわけデス。



大ちゃんのドラクエ指南

ドラクエに関する質問にエニックスの大ちゃんが答えるよ！

Q　スライムに性別はあるの？（大阪府　安東一英）



スライムが男って気がするけど、よくわからないので調べておきます。



⬆スライムが男で、赤いスライムベスが女って…ダメ？

「だいぞうを探せ」も引き続き募集

大ちゃんの名前のついた仲間モンスター〝だいぞう〟を探せ！のしめ切りが４月８日にのびました。見つけた人は、ステータス画面を写真かビデオにとって、「スライム王国内だいぞうを探せ！」係まで送ろう。



グッズにくぎづけ!!



大好きなキャラといつも一緒にいられるドラクエ『Ｖ』グッズを紹介。今回もプレゼント付きよ。「グッズプレゼント」係まで。しめ切りは４月８日必着。

モンスターバトルえんぴつ



5名

⬆「モンスターバトルえんぴつ」。４本入りで280円。



旅立ちのクロス



5名

⬅「旅立ちのクロス」。400円。弁当包みにどう。



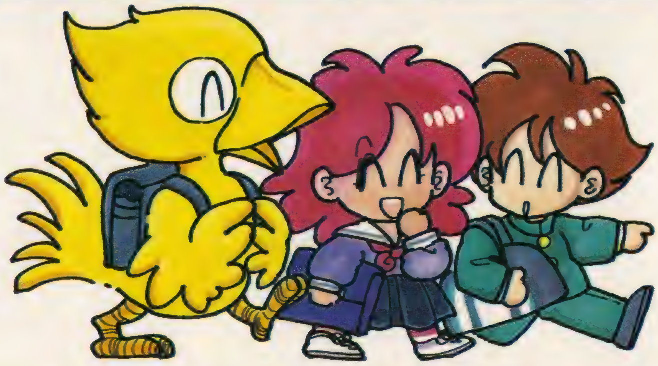
©エニックス　イラスト／杉山真理　でこぼこ野郎

ファイナルファンタジーファンクラブ

チョコボ日記

CHOCOBO'S DIARY

VOL.5

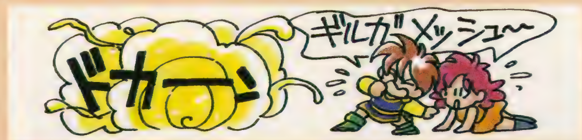


もうすぐ新学期！　みなさんもう新しいノートや鉛筆を用意しましたか？　クルルン森村は、今、真白なノートに新しい気分でこの原稿を書いてます。

FFV好きなイベントベスト10発表

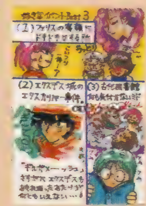
1位	ギルガメッシュ死す	86票
2位	ガラフ最後の戦い	73票
3位	シルドラとの別れ	52票
4位	ファリスが実は女!?	37票
4位	ギルガメッシュ登場	37票
6位	ドレスアップしたファリス	26票
7位	カルナック城爆発	15票
8位	ガラフ単身エクスデス城へ	14票
8位	バッツ母親の墓参り	14票
10位	ファリスの寝顔にドキドキ♡	12票

『FFV』のイベントでみなさんはどれが一番印象に残った？　楽しいもの、悲しいもの…いろいろ思い出すよね。第1位は…ギルガメッシュ死す！「とめどもなく流れる涙を抑えられなかった」和歌山県・ぼうやんクン(P.75)。彼には仲間になってほしかったね。第2位は、ガラフ最後の戦い。「命を投げうって仲間を守った姿に心うたれた」岡山県・プリケッツクン(P.76)。第3位は、シルドラとの別れ。「最後の声が悲しい」岐阜県・宇都宮みおサン(P.77)。楽しいイベントもいいけれど、やっぱり忘れられないのは冒険を共にした大切な人達との別れ…なのかな、という結果でした。みなさんおハガキありがとう。





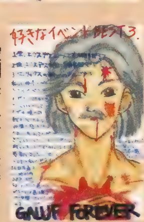
⬅北海道・ころーにゃサン(P.78)リボンがかわいいな。



⬅大阪府・りんご丸サン(P.79)ミドがイカス。



⬅愛知県・佐々木速人クン(P.80)燃えるガラフ！



⬅茨城県・ゆうきよしかずサン(P.81)ちょっとコワイ。

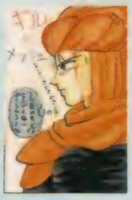
ギルガメッシュ・ファンクラブ

応援のおハガキが殺到よ。「私の他にもギルガメッシュのファンの方がたくさんいると思うと本当にうれしいです。彼がエンディングにも出てくれたらよかったのに…。」福岡県・ラファエルサン(P.82)。本当にそうね。



⬆千葉県・ラーニングこぞうクン(P.83)。カブキの見栄みたい。

⬇東京都・しまこサン(P.84)ドキドキするぞい！…かな。

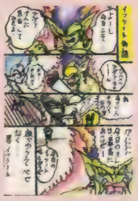




⬆兵庫県・くさなぎはやとクン(P.85)プリティなギル様♡

おたより紹介

3号で発表したトホホなジョブに反論のおたよりが。「吟遊詩人の体力の歌とレクイエムは使える」神奈川県・大浦信也クン(P.86)。「二刀流の踊り子が、剣の舞で9999のダメージを与えたぞ」宮城県・渡邊宗元クン(P.87)でした。



⬆栃木県・ププサン(P.88)今度はシルフにアタックよ！

⬇兵庫県・龍槍つつみクン(P.89)聖剣の発売待ちきれないね。





⬆群馬県・さくらサン(P.90)『FF』キャラ勢ぞろい★

おたより募集中

今回の募集は①『FFV』のシーフのイラスト、意見、②『ロマサ・ガ』グレイの後日談よ。イラストまたは文章で応募してね。しめ切りは4月8日です。その他『FF』『ロマサ・ガ』『半熟英雄』『聖剣伝説2』の感想、意見、質問、イラスト、4コママンガなど何でも待っていますので、ヨロシクね。

©スクウェア 1992　イラスト／九月姫

CAPCOM カプコン ファン ギルド FAN GUILD 第5回

『ストIIダッシュ』がPCエンジンとメガCDで出るんだって。なんかゲーム界はストII一色ってカンジね。E・本田様のデキはどうなんだろう。気になるワ！

CLUB ロックマン フーセンガム『ロックマン』

あのロッテからロックマンのガムが出ました。おまけに入ってるカードは、何種類も遊び方があって、なかなかおもしろそうデス。定価50円。



⬅⬆メンコのようなカード入り。

ストII人気キャラ大賞、バルログ人気急上昇!!



最近になって票を伸ばしているのがバルログ。ひとりで何枚もイラストを描いて送ってくる熱烈なファンが多いのも特徴。やっぱりバルログとか春麗ってカッコイイからイラストが描きやすいみたいデスネ。

あとおもしろい意見をいくつか紹介しましょう。「ブランカはソニック・ザ・ヘッジホッグみたいだから好き　福島県ソニ山ヘジ夫クン」とか、「E・本田のキライなものは優柔不断。じゃ琴錦や貴ノ花なんか、大キライなんでしょうね。俺もキライです。　東京都　兄こそ最強クン」なんてのもありました。なんだか、ずいぶん個人的な意見……。さて、まだまだハガキは募集中。おもしろい意見はバンバン採用しマース！



⬅大阪府の垂水涼。ケンのお馬鹿なところってナニ？



⬅奈良県の雅将人。少年のガイルですか、細身がいい。



⬅大阪府のりんご丸。大技を使うケンが好きですか！



⬅和歌山県の綾子。おちゃめな春麗！　かわいいネ！



⬆山形県の南亜の虎。豪快なイラストに大感動！

人気ベスト5

順位	名前	票数
1	リュウ	56
2	春麗	52
3	バルログ	42
4	ケン	41
5	ガイル	32



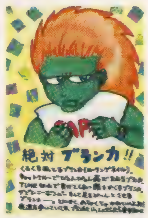
➡埼玉県の青沢プー。スペインの貴公子！　ステキっ。



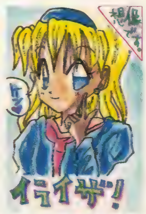
➡大分県の満漢全席。そういえばいたいた変なオヤジ。



➡神奈川県のリウ吉。ダルシムの奥様に一票ですか？



➡神奈川県のDARKELF。ワァ、かわいすぎる！

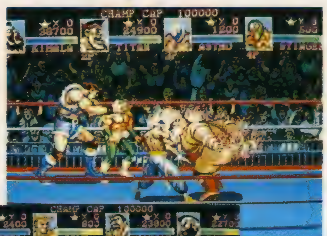


➡北海道の服部かんな。イライザってどんな女なの？

NEXT マッスルボマー

またゲームセンターを熱くさせそうなプロレスゲーム、『マッスルボマー』をAOUショーでプレイしてきました。

各キャラの動きは結構細かくて、技もダイナミック。このへんはさすがカプコンです。ゲームは、1人でコンピュータを相手に戦うだけでなく、4人入り乱れてバトルロイヤルもできたり、とにかく多彩でした！　また原哲夫氏のイラストも最高！





⬅ハデハデなキャラが自由に動きまわります。



⬆⬅リングの中で戦う『ファイナルファイト』って感じかな。

クレーンゲーム用ぬいぐるみだっ！

ストIIぬいぐるみの第二弾が登場しました。あの、ちょっと怖かった春麗も、かわいく変更されたみたいね。



とっておきスーパーNEWS ストII菓子出現！



ロッテのビックリマンシリーズで名高いウエハースチョコに、ストIIシリーズが登場しました。おまけは当然、ストIIの人気キャラカード。ホログラムカードの春麗はちょっとエッチ！



⬅ホログラムカードの春麗は胸がボイーン。



⬅こんなキャラカードが入っているのだ。

➡このウエハースチョコって、いけるのよね。ボロボロこぼれるんだけど。定価60円。



●あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン「カプコン　ファン　ギルド各コーナー」6号係

©CAPCOM　イラスト／しろー大野

緊急報告 DENGEKI F1 GRAND PRIX 開催決定！



人気3ゲームで競う
読者参加のタイムアタックレース

世界最速の栄誉を手にするのは誰か？
最新のレースゲーム、3タイトルで争う
電撃F1グランプリ開催が急きょ決定。
腕に自信のあるキミの参加を待ってるぞ。

第1戦は『ナイジェル・マンセル～』応募しめ切りは4月8日だ

注目の第1戦は『ナイジェル・マンセル F1チャレンジ'92』。RACE CIRCUITモードの日本GPコースで、最速ラップに挑戦!! 自分のベストラップがでたら、それを撮影して編集部あてに送ってくれ。このゲームはショートカットしたほうが速く走れる、という情報もある（さすがマンセル！）。とにかく自分だけの最速のドライビングテクニックをきわめて、マンセルに負けないくらい、がんがんコースを攻めてベストラップに挑戦しよう。

さて入賞者へのゴホウビだが、すでに3ゲームの発売元メーカーが強力なスポンサードを約束してくれた。各レースの入賞者に素晴らしい賞品を、総合チャンプにはさらに豪華な賞品をプレゼントするぞ。

第1戦 N·マンセルF1チャレンジ'92

ワンポイント



⬇BEST LAPが出ているこの画面を撮影しよう。ポーズをかけて撮るといいぞ。

⬆1周目はライバル車が多くクリアラップを取りづらい。順位を落として2周目以降に勝負だ。

上位入賞者にはマンセルグッズが!!



Tシャツ

バッジ

サーキットゲーム

シャープ&ボールペン

■開催日程とレギュレーション

レース	日程	レギュレーション
第1戦 ナイジェルマンセル F1チャレンジ'92	しめ切り：4月8日必着 結果発表：5月21日発売の電撃SFC 9号で発表。	コース：日本GP（鈴鹿） RACE CIRCUITモードでプレイ。セッティングなどは自由。
第2戦 エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡	しめ切り：4月22日必着 結果発表：6月11日発売の電撃SFC10号で発表。	コース：日本GP（鈴鹿） レギュレーションは検討中。4月9日発売の電撃SFC 7号で詳細発表。
第3戦 F1 GRAND PRIX II	しめ切り：5月20日必着 結果発表：6月25日発売の電撃SFC11号で発表。	コース：日本GP（鈴鹿） 予選タイムで争う。マシンやセッティングは自由。（8号で詳細発表）

第1回エントリー規定

第1回のゲームは『ナイジェル・マンセル～』。ベストラップが出たら、上のワンポイントの画面を写真に撮ろう。そして写真裏面に応募券を貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・キミのテク（ヘアピンの攻め方、セッティングなど）を記入して封書で「電撃SFC・ナイジェルGP」係まで送れ!!

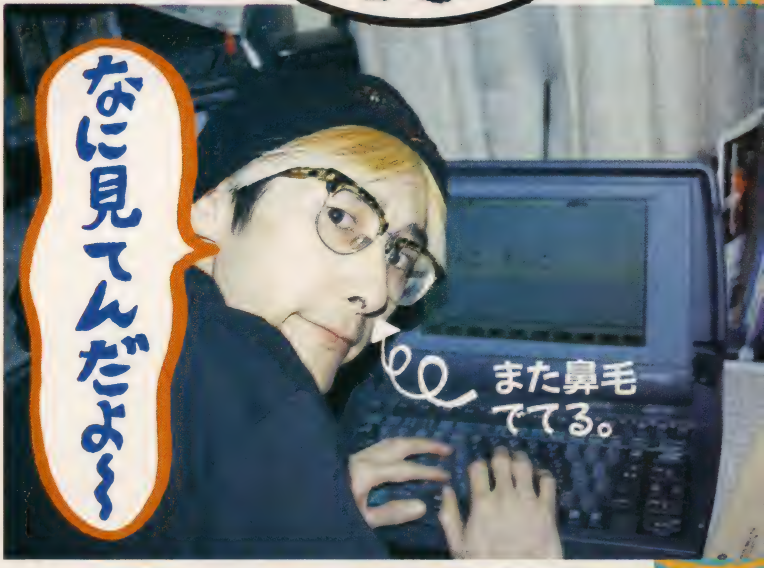
応募券 電撃GP①

電撃少年団

ライターになろう！



文章で金を稼ぐ…ライターとは、かくも楽チンな商売なのだ。楽チンとチンチンは似てるが、同じチンでも大違い…と、こ〜ゆ〜テキトーなことを書くだけでいいので、みんなもやれよな。



その１ ライターとは何だ?!

あ〜楽チン。というワケで、ライターとは何かとか、そういうことを書かなくてはいかんのだな。な、はせがー。ぷぅ〜。おなら。

まあ「ライターって何だ!?」って言われたってさ〜、こうして文章書いてる俺様がライターなワケでさ。別にこれといって特殊な才能なんかいらんワケよ。ほんと。

とか、最初に言っちゃうとミもフタもないので、一応簡単に説明しとく。

まず一言でライターといってもさ。いろんなのがいるワケよ。こうしてゲーム雑誌に原稿書くヤツもいれば、一般誌（まぁ『平凡パンチ』とか、そういう雑誌のことだ…って、もう廃刊になったか？）に書く場合もある。広い意味では放送台本を書く放送作家、単行本を書く作家…とか、いろいろあるんだが、その辺は左下の図を参考にしてほしい。でも、要は「俺って、ライターなんだもんね〜！」と、自分で言っちゃえばそいつはライターになってしまうという、ひどくいいかげんな業界なんである。つまりライターの定義なんて、ないも同然！　ほら、これを読んでると簡単になれそうだろ？

で、ひとたびライターになっちまえば、この世は天国！　やりたい放題よ。自分の行きたいとこ行って、適当に取材してさ。あとは原稿書くだけでいいのよ。もう簡単。俺なんか、以前某マンガ誌でハワイに10日間取材に行ったんだけどさ。仕事は１日しかしないで、あとは遊んでたもん。ほんと楽チン…あ、漫画アクションさん、すいません。



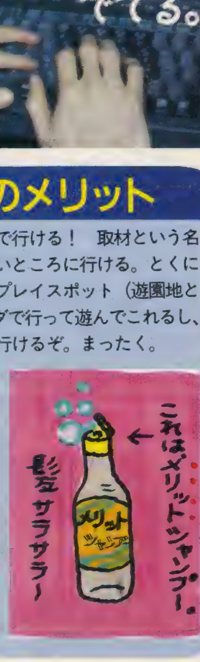
⬆単なるライターはいちばん身分が低いが、１冊でも本を書けば「作家」にレベルアップ。その本が売れれば、あっという間に「文豪」である。つまり、たった２段階でキミも文豪になれるというワケだ。簡単だろ？

ライターのメリット

①いろんなところにタダで行ける！　取材という名のもとに、自分が行きたいところに行ける。とくに記事になりそうな最新のプレイスポット（遊園地とか、ゲーセンとか）にタダで行って遊んでこれるし、場合によっては海外にも行けるぞ。まったく。

②自分の好きな時間に仕事ができる！　原稿は夜中に書こうが、朝方書こうが本人の自由。もちろん書きたくなければ一生書かなくてもいい。が、仕事はなくなる。

③経費で何でも買える！　買ったものは領収書をもらっておけば、何でも編集部が払ってくれる!?



（小我恋次郎先生のアシスタント募集のお知らせ）　小我先生はいま大変忙しいので、仕事を手伝ってくれる人を募集してるちんこ…って、俺だ。自分で「先生」とか書くなよ。まぁ、いいか。でだ。ほんと忙しいので、だれか手伝えよ、このやろう！　あ、すいません。え〜と、欲しいのはこういう人です。　①ゲームのプロモーションビ

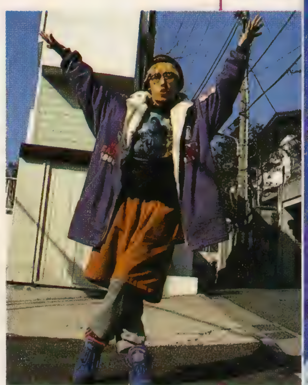
その2 これだけあれば君もライターだ!!





◆小我恋次郎先生の所持品…カメラが「写るんです」というのが悲しい(笑)。あとメモ用紙に書かれた「鼻毛」という字…間違ってます。まあ、これからライターになろうという人は、こんなに持つ必要なし。原稿用紙と鉛筆があればOKですよ。ほんと。

小我恋次郎氏(金持ち)は語る!



え〜、どうも。わたしが小我です…って、前のページ書いたのも俺だ! いまさら語らせるな! あ〜楽チン。とか、いろんなこと書いてますけどね。ライターになるなんてのは本当に簡単ですよ。俺なんて、もう7〜8年前だけどさ。たまたま編集部に行ったらよ。タマタマったって、ちんこの下の袋に入ってるヤツじゃないぞ。ふぐり。

んで、編集部に行ったら、長谷川(はせがーとは別人)とかいうチビの編集者がいてさ。そいつがニコニコしながら寄ってきて「ちみ〜、面白いからウチで書かない?」

とか、業界くせえ言葉で誘われたのが最初よ。なにが「書かない?」だか。ほんとに。

ま〜、それが今じゃ年収8千万の文豪でしょ? 何の努力もしないでライターになったこの俺が。だからこれ読んでる「ちみ」たちだってね。なれますよ。

ただし! あ、ウチの弟も「ただし」っていうんですがね。こいつが子供の頃、ステレオの角に頭ぶつけて救急車で運ばれたことがあるんだけど、あんまり関係ないです。とか、書いてたら文字数が足りなくなっちまったけどさ。ま、そういうこと。

証言! ライターになってよかったこと!



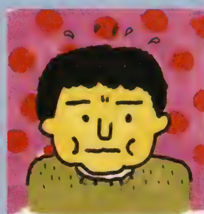
JBカリヤ(ライター歴3年)

いや…あの…。べつに僕は、ライターというワケではないんですケドね。長谷川さんに「ライターはカッコイイぞ〜」とか言われて書かされたりして…いつのまにかなってたりするんですよ…。これが…。まあ、なんかテキトウなコト書いてお金もらえたりして、ケッコウよかったりしますヨ。



野口(ライター歴5年)

年齢も学歴も性別も関係ない実力の世界で働けるってところかも。たしかに月10万のときもあれば、100万のときもある。収入は不安定だし、保証も無い。だけどさ、死ぬまでの給料が大体決まっちゃってるような生活はチトつまらんと思わねえか? 男(女も可)なら荒波に飛び込んでみろって。



ティラ三須(ライター歴5年)

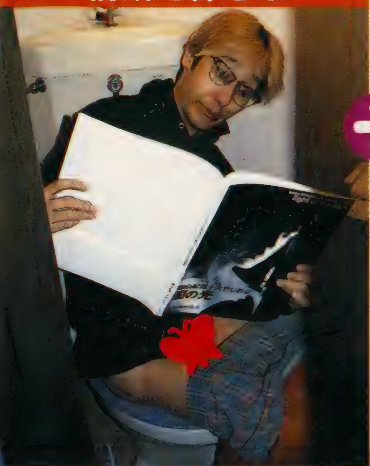
ライターになる以前は、病気がちで、枕が変わっただけで眠れない軟弱な僕でしたが、今ではイスひとつあれば安眠できるようになりました。不規則な生活は体を丈夫にし、今ではLサイズの服でさえ着れない、大きなボディを手にいれました。ライター人生万歳! ライター歴5年ティラ三須

デオの原稿を書いてくれる人。②テレビ、ラジオ番組の放送台本を書いてくれる人。③雑誌(ゲーム誌、一般誌)の原稿を書いてくれる人。④俺の代わりに取材に行ってくれる人。⑤俺の代わりに稼いでくれる人。⑥稼がなくてもいいからお金をくれる人。⑦ご飯を作ったり、パフパフしてくれる女の子。⑧森高千里…と、こんなカンジで

さあ、キミも第2の小我恋次郎をめざせ!! いやか? あ、そう…。

その3 ライター潜入24時!

構成を練る!



⬆電撃少年団の企画を練るために「大竹しのぶ写真集」を見ながらウンコする。ライターにとって大切なひとときだ。

編集者と打ち合せ



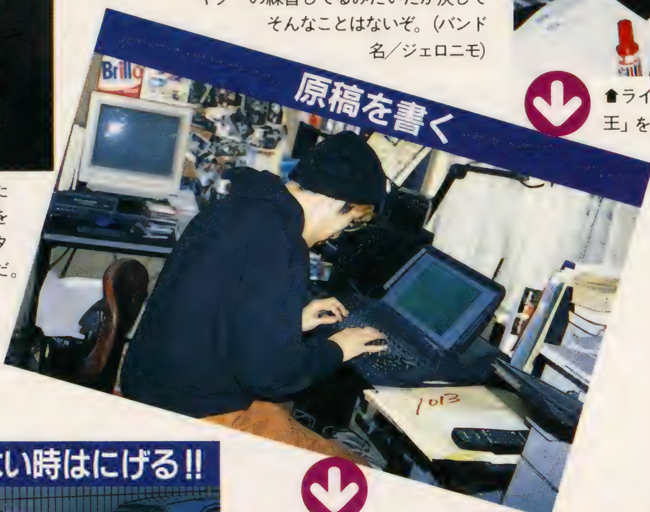
⬆企画が決まったら、打ち合せをしなくてはいけない。ギターの練習してるみたいだが決してそんなことはないぞ。(バンド名/ジェロニモ)

豪華なディナー



⬆ライターはお金持ちなので、ごはんも豪華である。写真では「ラ王」を食べてるように見えるが、実は毎日ステーキだ、ちくしょ〜。

原稿を書く



➡ワープロのキーがすり減るぐらいの勢いで原稿を書く! 特に「T・I・N・K・O」のキーがよくすり減るが、なんでだ?

電話とFAXで仕事を済ます!



⬆いちいち原稿を編集部まで持ってくのは面倒なので、FAXで済ます。ライターなんて、その気になれば自宅から一歩も出なくても稼げるんである!

〆切りが守れない時はにげる!!



⬆でも、たまには自宅から逃げだす。こ〜ゆ〜時も留守電さえセットしておけば、怒られないですむ(ウソ)。

〆切りなんか怖くない! 原稿の落とし方・実例集

どうだ、ライターになりたくなってきたか? え、〆め切りを守るのがイヤだ? 平気、平気! そんなもん、面倒臭かったらオトシちゃえばいいんである。そこで、そのマル秘テクだ!

①アメリカにいることにする。 コージィが実際に使った作戦。本当は新宿で飲んでたんだが、編集者に電話して「いま、ロスで原稿書いてます。もうちょっと待ってください」と言って時間を稼ぐ。国際電話なので、相手が喋ってから多少時間をあけて喋るのがコツ。

②泥棒に入られたことにする。 これは別の雑誌で俺が使ったワザ。「せっかく書いた原稿を泥棒に盗まれた!」と半狂乱になって編集者に訴えかける。ただしあんまりリアルなウソをつくと警察ざたになるので注意(結局バレた)。

③宇宙人が攻めてきたことにする。 原稿の催促の電話があったら「それどころじゃないっすよ! いま、UFOに攻撃されてっ!」と叫ぶ。こ〜ゆ〜ことを言うと、たいていの編集者は、あきれて許してくれる…人もいる。

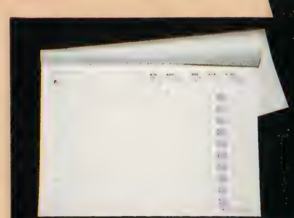
その4 そーゆーワケで、ライターさんいらっしゃい!!



本紙編集者
塚田デブ男

はい。わたしが編集長の塚田です。このページを読んで「ライターになりたい!」と思ったキミ! わたしたちはそんな情熱を持ったライターを募集しています。特にゲーム関係の原稿が書ける人で、18歳以上の都内近郊在住者。そんでもって「ちんこ」とか「うんこ」とか、そ〜ゆ〜シモネタをあまり書かない人がいいです、ちんこ。あと、女の子はカワイイと採用される可能性が高いです。発売前の新しいゲームがいっぱいの編集部で、キミも働いてみませんか? 希望者は①最近プレイしたゲームの紹介(1200字以内)②履歴書(写真貼込み)を同封の上、編集部「ライター募集」係まで。ちんこ。

プレゼント付



⬆電スー特製原稿用紙を10名にプレゼント。『小我のバカ〆切守れ』係まで。

す。希望者は編集部「小我の子分募集」係まで。なお、女子は3サイズと写真を同封してください。え、ギャラですか? それは10円ぐらいはあげますので、安心してください。さて、ここで問題です! この募集に果たして何名の応募があるでしょうか? 正解は次号で発表します…たぶん、1通も来ないんだろうけどよ。ちんこ。

コージィの業界毒舌御意見版

ZAP off the REALITY!

Vol.5

ザクキャリアン嘘つかない

by 渡辺コージィ

「ザッピング」は、マルチメディアの可能性を提示したか!?

これ、ゲーム業界人必読のコラムになってるらしいぞ。某大手ゲームメーカーでは、役員も参加する定例の企画会議にこのページのコピーが配られるそうだ。業界志望の若者は、特に心して読むよ～に。

そーいうわけで接待攻めに耐えている渡辺である。世間の人々は誤解しているが、僕は酒は**一滴も**飲めないし、女性にも超オクテなので、夜の街を引きずり回されるのは本当に苦手なのである。しかし、どうやら各メーカーの経理部門に「**渡辺特別予算**」が成立しつつあるようで、飲みに行ってもおごらされなくなってきたのは助かる。メサイヤとエピックソニー以外は。

あ～饅頭こわい。

さて実は今、新宿歌舞伎町の**カプセルホテル**にいる。酒池肉林のさなかにふと思い出して、**テレビ**を求めて転がり込んできたのだ。んで狭いベッドの上で座り込んで、カプセルの天井にはめ込まれたテレビのチャンネルをカチャカチャと、せわしなく切り替えながらこの原稿を書いている。

そう「見たゾ」という人も多いと思う。フジとＴＢＳのジョイントによる特別番組『**ザッピングTV／殺意**』である。

２つの放送局で同時に、同じドラマをオン・エアーしてるのである。といっても全く同じ映像ではなく、１つの時間の流れを**2台のカメラ**が追っているのだ。例えばカーチェイスの場面で、追う側と逃げる側両方の視点を切り替えながら見たりするとこれがなかなか面白いのである。

さて、このコーナーではず～っと**「マルチメディア」否定論**を繰り広げてきたわけだが、このザッピングＴＶは非常にマルチメディアに向いている企画だと感じた。

オン・エアーでやろうとすれば今回のように、「二大ＴＶ局のジョイント」という大変な仕掛けが必要になってくる。だが、動画をインタラクティヴに操作できる**マルチメディア**のハードならこれはいともたやすく、１枚の光ディスクで実現できるだろう。

映画の１シーンを幾台ものカメラで収録し、パラレルに拾えるように光ディスクに収録しておく。これだけでも、映画館とは違う映画の見方を家庭のマシンに提供できることになる（映画会社を傘下に持ってる大手の**某社と某社**、ゲームマシンを出すんだったらこういうソフトから始めなさいよ）。

映画じゃなくても、すべてのカメラ・アングルから自由に切り替えてアイドルの姿を楽しめるライブ・コンサート・ビデオなんてのもいいと思う。

おっマルチメディアに数少ない可能性が出て来たじゃないか…と、ここまで書いて我に返ると、いつの間にか別の番組を見てる自分に気が付いた。切り替えているうちに、裏の**テレビ東京**のミック・ジャガー特集を見てしまってたのだ。

ちょっと待てよ。重要なことに気付いてしまった。つまり**僕達の周辺では、現実がすでにマルチメディア化している**ということだ。



☗マルチメディアでザッピング・アダルトビデオなんてのはどうだろう。男優と女優がそれぞれビデオカメラを構えたままナニをして…

僕達は、ゲームやってて面白くなければそのゲームの中でいろんな別のことを試みるよりも、サッサと消して代わりにテレビを見てしまうだろう。その番組が面白くなければ、別の番組に切り替える。それもつまらなければ、近所のレンタルビデオ屋に走る。もしかしたら本屋に寄って雑誌を立ち読みするかもしれないし、町に出掛けて映画やコンサートを楽しんでもいいし、…つまり僕達は周囲を取り囲んだメディアを自由自在に**ザッピング**しながら生活をエンジョイしているわけなのである。

マルチメディアでいまさら「モニターの中に様々な選択肢を作ってあげる」ことに、果たして意味があるのか。

今、ＴＶ局が必死なのは、客（視聴者）を他のメディアにザッピング（よそ見）させないこと、自分のチャンネルにクギヅケにさせることである。それと同じようにゲーム・クリエーターは、１つのメディアの中にたくさんのもの…『映像』とか、『音楽』とか、『文学』とかを詰め込むことよりも、『ゲーム』としてほかのメディアを圧倒することに血道をあげるべきなのである。

わかりやすく言おうか？ショボいアクションゲームの間にアニメが出てくるクソＣＤ－ＲＯＭゲームをやるより、ゲームを消してビデオでアニメを見ればいい。そーいうことだ。

イラスト／カリジュン

代々木上原の妖怪
GHOST IN OGA CITY


著者近影（人相悪いぞ）

第5回「俺って、何ちゅ〜か度胸あるよな」の巻

あれ？　リードがないんですけど…。まあいいか、楽だし…。

さて、今回は「俺という男はなんて度胸のあるヤツなんだろう」という話だ。いや、本当に今回ばかりはスゴイですよ。

実は、代々木上原から渋谷までは10分ぐらいなんだけど、その渋谷に先日、ビッグカメラがオープンしたのよ。んで、たいていさ、そういうのができると「オープンセール」とかいって、他の店より安くなったりするじゃん？　それで、俺も期待して見にいったんだけどさ。そしたらですよ。あんた、これが、スゴイもの見付けちゃったですよ！

なんと**「1万円福袋」**！　よりにもよって1万円ですよ。1万円といえばポリンキーが100コぐらい買える値段よ！　いったい誰がそんな福袋買うんだよ…って思いながら見てたワケ。したらさ。これが飛ぶように売れるのよ！　オッサンとかオバサンがどんどん買ってくの。中にはひとり2コとか買うヤツもいたりしてさ。俺は見てるうちに
（いかん！　これはいま買わないとなくなってしまうかもしれない！）
という恐怖感にかられてさ。そしたら、それに追い打ちをかけるように
「この福袋には4万円以上の商品が入っておりますっ！　お買い得ですよっ！」
という店員の声。

俺の頭は瞬時に計算した。
（4－1＝3！）

すげえ、3万円も得だ！　でも、こういうのって、たいがいあんまり売れないモノを入れてる場合が多いし…う〜む。どうしよう…。

そこで、俺は名案を思いついた。題して**「袋の隙間からのぞく作戦」**！

どれどれ、どんなものが…「ズシュ〜」…わっ！

それは店員の鼻息だった。
「のぞいちゃだめ…」
「いや、その。別にボク…違うもん！」
「ふふふ、お客さん、いまこの福袋買ってくれたら、おまけに『**あしぽっか**』も付けますよ」
「あ、あしぽっか？」

それは「足温器」だった。うう、あんまり欲しくないけど…。
「じゃあ、あしぽっか2コに、電動ヒゲソリも付けちゃう…」
え、そ、そんなに？　ううっ…**よしっ！　買う！**　1万円がなんだ！　そんぐらいの度胸がなくてどうする！　ほらよっ…と結局買わされてしまった。

んで、その中身が右の写真。ポット、電気グリル、ミキサー…しまった！　俺は料理はやらないんだよっ！　あとは電動ボディブラシ、レターオープナー、青竹ふみ（なんだこれは？）…でも一番使えないのは**「電動消しゴム」**でした。俺はワープロなんだよぉぉぉぉぉ〜っ！



⬆どうだ!?　1万円よ。それも取材経費じゃなくて、自費だぞ、自費！

こんな度胸がお前らにあるかっ!?


⬆福袋を持って、意気揚々と出てくる俺。ま、こん時はワクワクしてたんですけどね。いやはや、なんだか。



んで、これが「1万円福袋」の中身だっ!!

カリヤのやえじ

マンガ／バディ小暮

JBカリヤのゲーム日記 ダメッスか…

GAME OR DIE

第4回（最終回?）スーパーテトリス2 × BomBliss

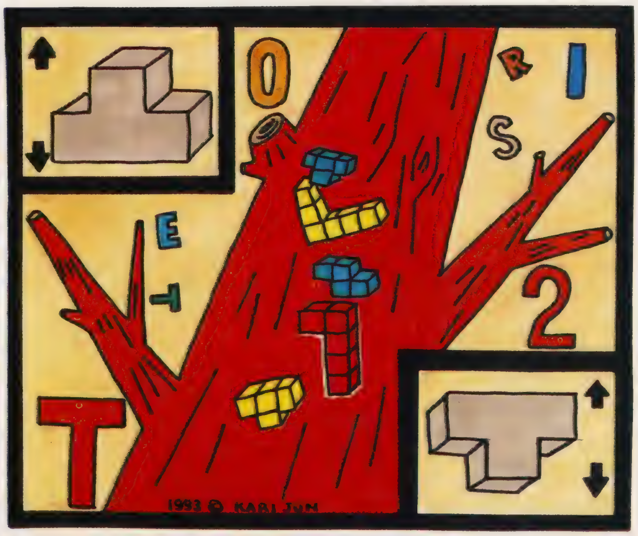


おいコージ、いかんいかんぞ～っていきなり笠　智衆でスミマセン。コンチャ！　カーリージュンです。今週は、ちょっぴりヨウキです。(陽気がいいからヨウキなんて気のきいたギャグもはさみますヨ。)さて、なにがいかんてゲームも頭を使わないとダメって事ですか？　聞いてどうする、ドウスルジャクソン。というコトで『テトリス２』

このてのゲームって、ヘタッピだと頭悪いマンに見えるからイヤッスヨ。そもそもゲームへたなんだから…。やる気０点ですヨ。０点。でも、対戦してくれっていうならしょうがない。僕って大人だネ。長谷川さん。

ウーム、これが噂に聞くボンブリスですか…。ブロックに赤いのがイルッスヨ。ピッピピ、ドカーン!!　おおスゴイ。でも、おとなりは、妙にピカピカしてるぞ、と思っているうちにブロックがどんどん上るッス。あっ、そこ違うって言われても、そこってどれ…。もうギャラリーがウルサ…カーンてピースくん君もいきなりだな。カーンてもう…。

なんかカリヤ、バカッスカ？でも、こんな僕が１回だけ勝てた長谷川さんもやっぱり……。ね、そういうこと。



世界4度目!? ハイビジョンまんが カリヤくん



電少NEWS ニュース

♪ハグミ～テンダ～、ハグミ～スウィ～トなんか最近、新宿あたりで、この歌大流行らしいッス…。よく知らないケド…。それでは、今週も電少ニュ～スタイム！　フフフフフ～ン、フフフフフ～ン。(笑)

VIDEO

いつかムラムラする日

あいやぁ～。ムラムラッス。ＡＶをかりたくても恥ずかしくて借りられない、ヤングのみなさんラッキー。ドキドキせずに借りられるベースケなビデオがコレ。『いつかムラムラする日』

朝岡実嶺、浅倉　舞、小橋礼奈とＡＶ界の３大ゴックンＧＡＬに加え、メロン組や『けっこう仮面』の松居千佳らがエッチな姿態をムキ出しにする超豪華エロティックコメディ!!　気になるストーリーは、デキレースのミスコンで、栄冠を勝ちとるはずのＧＡＬが殺される。さて犯人は誰!?とエッチな捜査が始まる…。といった内容ですが、やっぱりベースケですよ、ベースケ(笑)。要ティッシュ！



⬅ＡＶ界の人気女優が続々出演…たまらないッス。(¥15,862／税込／4月1日発売／バップ)

井崎修五郎VS杉本清 これがベストレースだ！



➡こりゃもう永久保存版スネ。(ソニー・ミュージックエンタテインメント／¥4,900〈税込〉)

『ダビスタ』人気で競馬も子供たちに大ウケらしい。そこで、コンなビデオは、いかがっスか。

関東のおもしろ博士・井崎修五郎、関西テレビの名アナウンサー杉本清が92年の中央競馬をベストチョイス！　三冠を逃がしたミホノブルボン、感動の岡部コール！　トウカイテイオーのジャパンカップ、これはビックリ!?　レッツゴーターキンの秋の天皇賞などなど数々の名勝負・話題を生んだ92年のＧⅠレース総決算!!　もうタマラないッス。

このビデオは、ゆっくりゆっくり観なくてはなりません…。(笑)

ラジオ・フライヤー

『スーパーマン』や『リーサル・ウェポン』シリーズを生んだヒットメーカー、リチャード・ドナー監督作品『ラジオ・フライヤー』がビデオになったぞ。

1969年、マイクとボビーの兄弟は、離婚した母メアリーに連れられてカリフォルニアへやって来た。しかし母の再婚相手キングは、異常なまでにボビーを折檻。そんな中で２人は、赤いワゴン＝ラジオ・フライヤーを改造して空を飛ぶとに夢を託すのだった…。

製作総指揮に『氷の微笑』の名優マイケル・ダズラス。

夢を信じる、ヤングなキミたちには、ぜひ観てほしい涙と感動の秀作だ！

えぇで～。(笑)



⬅マイクとボビー、２人の演技が泣ける。(ソニー・ピクチャーズエンタテインメント／¥16,274〈税込〉)

CD

山崎理　井淵千代美オリジナルアルバム

霞くんの危険(アブナイ)な生活

秋田書店『学園ミステリー』にて好評連載中の『霞くんの危険(アブナイ)な生活』が遂にＣＤ化だ！

アクション感溢れるロック調の主題歌を含む全７曲＆〝原作者・山崎　理の描きおろしドラマ〟を収録!!　松井菜桜子・横山智佐と人気声優陣のドラマは感動(!?)モノっス。



⬆初回限定特典もつくぞ。(¥2,800　／税込／ポニーキャニオン)

美夕～西洋神魔編ドラマアルバム

新　吸血姫(ヴァンパイア)

♪カミ～ラ(オートモッド)。ＯＶＡで、〝血ぃすうたろかぁ～〟な男の子に大人気の『吸血姫(バンパイア)美夕』。その初ドラマＣＤがついに発売。内容は、コミックスの世界観を大切にした仕上りになっているので女の子にもチリバツのＣＤ。もち、男の子にもね。



⬆垣野内成美、作詞の主題歌も収録。(¥2,800／税込／ポニーキャニオン)

精霊使い～虚構の残像 ミュージックトラック

声優オーディションで話題をよんだ、岡崎武士原作の『精霊使い』ドラマアルバム。こちらのサウンドトラックが、ＣＤ３タイトルの第１弾として登場。ＢＧＭをアレンジしたインスト９曲＋イメージソングの全10曲。ドラマアルバムのまちどおしい君もこれで安心。



⬆（¥2,800　／税込／ソニーミュージックエンタテインメント）

電撃ちばば寿司

おなかいっぱい笑える読者ページ!!



➡ちばば寿司とは?

ちばば寿司とは、非合法の寿司屋である。全国各地の電撃少年団員からゲームネタを集めて、こっそりと味わう秘密の場所なのである。そこの板前をやってるのが"千葉達也"という電撃少年団の中で一番若い隊員、スーパーお馬鹿さんなのだ!!

ちばば寿司では、誰のネタが一番多く掲載されるかを競う"ちばば杯寿司争奪戦"が展開されている。優勝者には、お寿司屋さんがサンプルとして使用している、ロウ細工寿司をプレゼント!! 第1回争奪戦は、15号まで開かれているぞ!!

➡応募のキマリ

ペンネームは10文字までOKだよ!! 住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のインクかサインペンで書いてね。「すりすり!! すずり」は筆ペンで、イラストはできるだけ色付きで。必ず官製ハガキで送ってね。

〈あて先〉

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

 活字ネタは1G、イラストは2Gあたえられます。

20XX年

10年後のゲーム界を大予言!!

本日の中トロ賞 3G

20XX年『ドラクエ』『ファイナルファンタジー』シリーズの発売日が国民の祝日となる!!

長崎県・セイント川原

20XX年『桃太郎』シリーズの女風呂は、高齢化社会のため婆さんだらけになっている!!

西宮市・騎流少年

●ちばば「難解な謎解きをクリアして、ようやく見れた女風呂がそれだと怒るぞ!!」

20XX年『ファイナル・ファンタジー』シリーズに最強ジョブが登場!! その名も“自爆師”だ!!

札幌市・ラムネ&コーヒー

20XX年ついに発売決定!! 『半熟英雄』完結編!! ついにエッグマンがふ化してしまう!! はたしてその中身は? 題は『半熟英雄～さらば? エッグマン～』

室蘭市・あ～～る

●ちばば「ゲームとは関係ないんだけど、20XX年にハセガー離婚!! というネタも届いてる!!」

■ハセガ「よけいなお世話じゃ!!」

20XX年『MOTHER』はタイトルを『バパア』と改名するだろう。

国立市・べんてんピエロ

20XX年ゲームの主人公は「心」を持ち、プレイヤーにしたがわない反抗期の主人公が登場するに違いない!!

神奈川県・エダマメ

20XX年ついに『ゼルダの伝説』が政界にのりだす!! 自ら先頭にたち、政治腐敗を説いてまわる!! 題して『ゼルダの演説』!!

甘木市・自生流破異奴

●ちばば「シミュレーションだな、そりゃ」



ナゼダス

ゲームの謎をあばけ!!

『スーパー桃鉄II』でミニボンビーは、おこずかいをねだるが、その金を何に使ってるんだ? カンガルー募金に募金してるのか?

北宇和郡・兵頭功也

『ドラクエⅣ』の3章の「おべんとう」といい、『桃太郎伝説』の「おにぎり」といいどうして道具屋は2日も3日もそのままの食いもんを、金を払ってまで引き取ろうとするのだろう? くさってるぞ、多分。

太田市・吉原隆也

●ちばば「きっと、主人公がまた買いにきたとき、それを売るに違いない!!」

『ファイナルファンタジーV』でバッツの故郷の村は山に囲まれているのに、乗り物なしでバッツの父が旅に出れたのはナゼダス?

秋田県・ポン酢マン

『ファイナルファンタジーV』でバッツは幼い頃、父親に連れられて旅に出たはずなのになぜ、バッツの故郷の村で小さい子供まで、バッツのことを知っているのか?

秋田県・ポン酢マン

●ちばば「ポン酢マンくんのＦＦＶに対する激しいツッコミ２連発!! ポン酢マンくんはこれから“故郷の村研究家”として他の故郷の村も研究してくれ!!」

『ドラクエV』で“ザラキ”で殺しても仲間になる奴は幽体離脱でもしたのだろうか?

国立市・べんてんピエロ

●ちばば「じゃあ、ある意味では主人公より強いことになるな。幽体は死なないから」

RPGのボスは、なぜ主人公がレベル1のときに自ら出てきて殺さないのか?

長崎県・セイント川原

『ファイナルファンタジーV』で、どうしてガラフは主人公に出会う前にレベル1で、エクスデスを封印できたんだ?

横浜市・今橋健悟

●ちばば「なんかＦＦネタが多いなあ。ＦＦ特集ができるかもしれないな」

本日の大トロ賞 5G

八王子市・安土桃子



←本当、一瞬のうちに装備をはずしちゃう!! みんなキレイ好きで、汚したくないのかもしれないね。

おもいっきり！カルト

ちばば寿司　ちばば寿司



本格的ゲームカルトクイズ

［問1］『グラディウスIII』で、プレイ中にポーズをかけて、上・上・下・下・左・右・左・右・B・Aとボタンを押すと自機はどうなるでしょうか？

世田谷区・五寸釘

［問2］『ドラクエV』の主人公がフローラと結婚したとき、アンディと結婚する人の名前はなにか？

大船渡市・東丈

［問3］『ポートピア連続殺人事件』で最初に殺された人は誰？

国立市・べんてんピエロ

［問4］『ストリートファイターII』のケンステージの港に泊まっている右の船にかかれている文字は？

秦野市・五丈原の戦い

［問5］ライト博士により造られたロボット“ロックマン”。そのロックマンは何の材質で、できているか？

習志野市・塊波なすべ

［問6］『ドラクエV』『ファイナルファンタジーV』『ウイザードリィV』に共通する武器名は？（ヒント…『女神転生』には登場しなかったけど『女神転生II』にはある）

羽咋市・カネカ、シーナ

［問7］『タイニートゥーンアドベンチャーズ』のSTAGE4は何のスポーツをしているステージか？

厚木市・究極のナッツ

［問8］FC版『迷宮組曲』でタイトル画面についていたオマケゲームは一体何？

甘木市・自生流破異奴

［問9］『スーパーファイヤープロレス2』のスーパーカイザー。コントローラーの右＋B・Yで出せる隠し技は？

堺市・まんそそ

［問10］『らんま1／2爆烈乱闘篇』で右京がジャンプをしているときに、Bボタンを押すとでる技の名は何？

世田谷区・五寸釘

［問11］『ファイナルファンタジーIV』から取り入れた、ターン制をなくし時間の流れを入れた新しい形の戦闘を何というか？

大阪市・PC電十郎丸

［問12］『ドラクエ』シリーズで１つの宝箱に品物が２つ入っている物があるが、それはどの作品の、どの宝箱か？（ヒントは、普通はゲームの序盤で取るはずだよ）

神奈川県・はあふどわあふ

［問13］SFC版『ゼルダの伝説』のCMで歌を歌っていたのは誰？

清瀬市・さとるーと

［問14］『ドラクエI』のラダトームの城で売られているカギの値段は？

北宇和郡・兵頭功也

［問15］SFC初のパズルゲームといえば？

千葉市・侍大将飛雪

［問16］『レナス』の副題はなんだ？

練馬区・10万円ローン

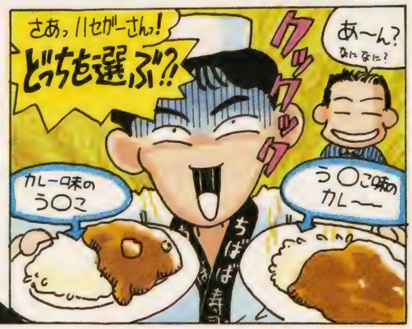
●ちばば「今回は異常なぐらいハイレベルの問題ばかりだった!!」
■ハセガ「ハガキの量もグッと増えたし、大人気だなこのコーナー」
●ちばば「ハガキが増えたことは、とてもうれしいんだけど、答えを書いてこない人がいる!!」
■ハセガ「問題はすごくおもしろいのに、答えが書いてないから採用できないのが最近多い!!」
●ちばば「それは、とてももったいないことだから、ちゃんと答えも書いてちょうだいね」
●ちばば「ハセガ一隊長!! 1問目の答えを勘違いしたでしょ？」
■ハセガ「そうなんだよ。俺は絶対にパワーアップすると思ってた!!」
●ちばば「僕はいつもコナミコマンドを入力してプレイするから、この問題は楽勝だった」
■ハセガ「問5のロックマンの問題なんかは、絶対わかんねーよ」
●ちばば「じゃあ、スーパーカルトな問題を集めて、近いうちに“カルト選手権”でもやろうか!! 難易度大な問題を大募集します!!」

解答

問1の答え…自爆する
問2の答え…スーザン
問3の答え…山川耕造
問4の答え…CAPCOM
問5の答え…ライト・セラミカルチタン合金
問6の答え…モーニングスター
問7の答え…アメフト
問8の答え…連射速度測定機能
問9の答え…掌打
問10の答え…お好み焼き職人大ヘラ振り
問11の答え…アクティブタイムバトル（ATB）
問12の答え…ドラクエIIのローレシアの城の中の宝箱（中身は50Gと銅の剣）
問13の答え…スチャダラパー
問14の答え…85ゴールド
問15の答え…ボンバザル
問16の答え…古代機械の記憶

おあいそタイム

超馬鹿男ちばばと遊ぼう!!





ここで1つ質問です。うんこ味のカレーかカレー味のうんこ、どっちがいい? あと子供がゴリラと両親がゴリラ、どっちがいい?

大阪市・原口拓也

●ちばば「昔からあるネタなんだけど、あえて採用したのは、なぜみんなこの質問で悩むのかが不思議だったから」

■ハセガ「じゃあ、うんこ味のカレーと、カレー味のうんこ、どっちを食べる?」

●ちばば「うんこ味のカレーに決まってるでしょ!! 味はどうあれカレーなんだから衛生的じゃないですか!! カレー味のうんこなんか、うんこだよ、うんこ!! おいしかったらうんこ食べるんですか? うんこを!!」

■ハセガ「うるさいなっ!! うんこ、うんこ言うな!! 寿司屋でうんこの話をして衛生的もクソもあるか!!」

●ちばば「あっ、今のクソはうんこにかけたギャグでしょ。やるなハセガー隊長!!」

■ハセガ「フッ、てれるぜ!!」

手を洗ってから握ってね。

千葉市・新種千葉7号米

●ちばば「しまった!! さっきうんこして、手を洗うのを忘れちゃった!!」

最近、友人とささいな事でケンカをして、それからは口もきいていません。謝りに行こうとしてもきまりが悪くて行けません。どうかよきアドバイスをお願いします。

松山市・ミラクル☆ボーイ

●ちばば「僕もよくあったなあ。たぶん、その友達もキミと同じ気持ちだと思うよ」

■ハセガ「そうだよ。自分から謝るのは、ハズカシイかもしれないけど、そこは我慢しないと駄目だと思うぞ!! 男なら自分から謝れないと、なさけないぜ!!」

●ちばば「ハセガー隊長!! それがわかってるなら早く奥さんと仲直りしたら?」

ちばば、ハセガー!! プロレスの話題が少ないぞ!! 増やせー!!

台東区・ボボ

●ちばば「今、新日本がおもしろい!!」

■ハセガ「いろんな団体があるけど、新日本が、1番元気だぞ!!」

●ちばば「俺はこの団体のファンだ、というハガキまってます!!」

僕は今と――――ってもほしいカセットがありますが、お金がなくてたいへん困っています。こういう時、みなさんはどうなされますか?

出雲市・ちばばLOVEホモ

●ちばば「おい、ペンネームなんとかしろ!! 気持ち悪いぞ!! 本当に困ってんの?」

■ハセガ「雑誌の懸賞に当たれば1発だ!!」

●ちばば「それしかないね!! いろんな雑誌に、ハガキを500枚ぐらい送りまくれば、たぶん当たるんじゃないかな?」

■ハセガ「500枚もハガキ買う金があるならさっさとカセットを買えよ!!」

大船渡市・東丈
⬇密かに、ダウンタウンの浜ちゃん人形が混ざってるぞ!!



長崎県・あかしや秋刀魚
➡まだまだイラストが少ない!! ハガキの量しだいで開設するぞ!!



第1回ちばば杯寿司争奪戦!!

〈1位〉…ちばば寿司特製ロウ細工寿司〈2位〉…特製ロウ細工ちらし寿司1回
掲載されると、特製ヘンテコシールと500円の図書券をプレゼント!!

なんと、としかずクンのポイント数変わらず!! これはイタイ。代わりにポイントを稼いだのは兵頭功也クンだっ!! 安土桃子サンもランク外からいっきに3位に登場した!!

ランク外には、ポイント数が3Gの人が多数いるので、次号では新しい名前がランクインすることは間違いないだろう。上位にいる人たちは、うかうかしてられないぞ!!

➡途中経過

1位	としかず	9G(ガリ)
2位	兵頭功也	8G
〃	猫だまし!ぽん吉	〃
4位	遊び人のりょーさん	7G
〃	安土桃子	〃
6G	セイント川原	6G
〃	うにょ〜ん	〃
8位	ZAP	5G
〃	東丈	〃
〃	ポンカンブラザース兄	〃

★なにはなくともまずウラワザ！　これで決まりなのだ！

電撃ウラワザEX

鋼鉄の騎士　SFC

部隊名でイロイロできるの！　その1

最初の部隊名入力の時「SSしだん」と入力しよう。ゲームが始まる時にチャイムが鳴れば成功だ。これで搭乗員の命中力と連射率が、最初からMAXになっているぞ。これならきつい序盤でもスイスイ進めること間違いなしなのだ。さらに、同じく部隊名を「どいっちぇランド」と入力すると、最初に与えられる戦車がタイガー1型になり、「べニヤいた」ならばマルダー2型が配備される。ダラダラ新型が登場するのを待っていられるかっていう短気な人には超おススメだ。でも、どのワザも最初に部隊名を入力しないといけないので、途中までススんじゃった人は、あきらめて普通にプレイしよう。ウラワザを使えば確かに序盤はラクになるけど、後半のキビしさは同じだからね。逆に言えば、序盤で苦労した分、クリアしたときの感動も大きいぞ。ちなみに2つの効果を同時に使うことはできないので、これから始める人は、どの効果が一番いいかをよーく考えてから部隊名を入力しよう。

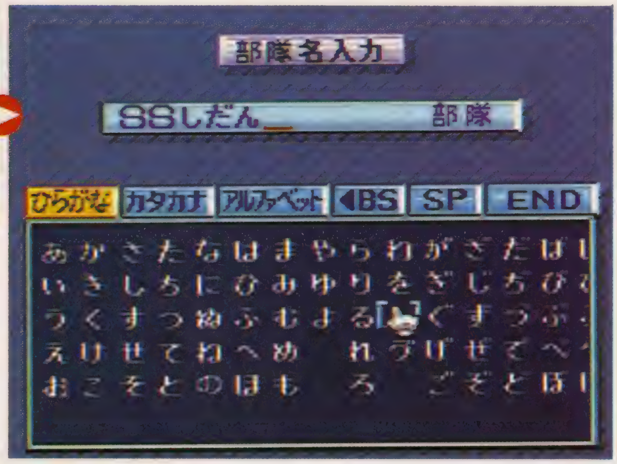
東京都　茨城由富クン



⬅ゲーム序盤なのにタイガー1型が配備されているぞ。これならちょっと頑張ればなんとかなるな。SLGが苦手な人も一安心。



⬆こちらはマルダー2型だ。それにしても、強くなったはいいけど、部隊名が「ベニアいた」っていうのはなんだか情けないね。



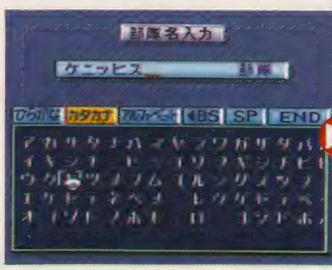
➡そしてこれが搭乗員のパラメータを上げてしまう部隊名。どの部隊名も、ひらがなとカタカナは正確に使い分けないといけないので注意しよう。

鋼鉄の騎士　SFC

部隊名でイロイロできるの！　その2

まず部隊名を入力する時に、「ケニッヒス」という名前を入力してみよう。すると、使用戦車すべてがキングタイガーになった状態でゲームが始まるのだ！　キングタイガーといえば、最強とも言えるスバラシイ戦車だから、こんなにウレシイことはないよね。また「トタンいた」という名前を入力した場合は、これまた攻撃力がメチャメチャ高いナースホルンという戦車が使えるのだ！　どちらの戦車もスゴイから、ゲームがサクサク進んでしまうぞ。

東京都　明日美クン



➡この名前だとキングタイガーが使える。超カッコイイぞ！



⬅これがナースホルン！　この戦車の方がキングタイガーよりイイ、という人もいるくらいシブイやつ。一度は使ってみよう。

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

自己中心派2 　MD

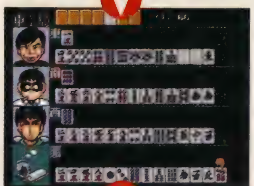
何でもできちゃう

タイトル画面で✚下、Ⓑ、下、下、Ⓑ、上、Ⓒ、左、右、Ⓑ、上、Ⓑ、下、Ⓒ、Ⓑと入力しよう。うまく成功していれば、どのモードでもオープンプレイできたり、いつでも音楽を変更したりできるのだ。そして一度オプションに入り、そのオプション画面にある「メンツ紹介」にカーソルを合わせて✚左＋Ⓒを押し続ければ、おまけゲームが楽しめるぞ。もう一つおまけに、同じくオプションの「アトラクション紹介」にカーソルを合わせて✚左＋Ⓒを押し続ければ、なんとすべてのビジュアルを見れちゃう！　これだけの機能があれば、麻雀が苦手な人でも十分楽しめるぞ。

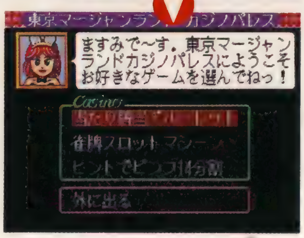
大阪府　大瀬真一クン



➡右上に注目。タコが出てきて青くなればOK。



➡いつだってオープンプレイ。これならラクラク。



➡3つのおまけゲームが楽しめる。なかなかデキはいいぞ。

ゲゲゲの鬼太郎 　SFC

スペシャルなコマンドだ！

タイトル画面でIIコンのⓁ＋Ⓡを押しながら、Iコンのㆍスタートを押してオプション画面にしよう。すると、面セレクトができるようになるのだ！　さらに仲間選択を"する"にし、再びタイトル画面に戻って「力を合わせてプレイ」を選ぶと、最初の面から全ての仲間を選ぶことができるぞ。また、タイトル画面でIIコンのⓁ＋Ⓡを押しながらゲームをスタートさせると、1Pでも2Pでも特殊攻撃の回数が無限になるのだ！　これらのワザは組み合わせて使うことができるから、ゲームを有利に進められる!!!

長崎県　シマウマ順クン



➡最終面だって選ぶことができる。イカスぜ！



⬆ほら、特殊攻撃の回数が99になってるでしょ。実はこの数は減らないのだ。つまり無限ってことね。

ドラゴンズアース 　SFC

キャラクターチェンジ

タイトル画面で、コントローラの✚キーを、上から時計回りに1回転させよう。音が鳴ったら成功だ。落ちついて入力すればきっとうまくいくハズ。これでゲーム中のキャラクターがナイトに変わっているぞ。また、タイトル画面で✚キーを上から時計回りに2回転させると魔法使いになり、3回転させるとニンジャに変身してしまうのだ。さらに4回転だと、なんともかわいい二頭身のキャラクターが登場するぞ。クリアしちゃった人も、これらのキャラを使ってもう1回楽しんじゃおう。ちなみに2回転以上させるときは、1回1回音が鳴るのを確認しながら入力しよう。コマンドを受け付ける判定はずいぶんあまいので、なれれば簡単に入力できるようになるぞ。

東京都　鹿島順司クン



⬆ここで入力。グリンと指を回転させる感じでやればOK。



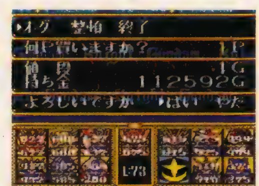
➡タイトル画面で4回転させると、この二頭身キャラが登場だ。

SDガンダム外伝2 　SFC

上手な最強の使い方

オーダーで作る「最強の～」と言う剣の名前は以前にも紹介したけど、もっとイカした剣の名前が発見されたぞ。その名は「最強の剣プラス盾」だ。もうわかった人もいると思うけど、それだけで「最強の剣」の攻撃力と「最強の盾」の防御力の2つの強さ（最強の盾より少し防御力が落ちるけど）を持った、まさに最強の武器となるのだ。片手用で作って円卓の騎士全員に2個ずつ装備させれば、どんなにスゴイかわかるよね？　本当に恐い物なしの最強の状態になるから、HPにさえ気を付けていれば全滅の心配がいらなくなるぞ。これでどんな敵でも強気で攻められるってもんだぜ！

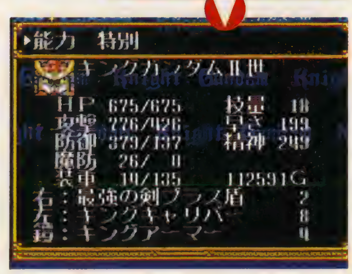
東京都　太宰努クン



➡さて、お楽しみのオーダー。1Pだけ買って。



➡名前は『最強の剣プラス盾』。強そうだなぁ。



➡うひょひょー。見よ、この強さを！これなら最後の敵にも楽勝！

ウラワザの友

古いゲームの話で悪いが、俺は『太陽の神殿』が好きだ。ストーリーも気に入ってるし、あのミョーな画面がたまらない。さらにゲームタイトルが『太陽の子エステバン』を連想(誰も知らねえか)させるからイイのだ。「チャックモールの剣」っていう名前も好きなんだ。移動速度が遅くったってかまわない。楽しけりゃそれで幸せなんだ。何をこだわってるんだろう、俺は？　：梅

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

スターフォックス　SFC

カジノステージ発見

あの『スターフォックス』に隠しステージがあることが判明したぞ！　さて肝心の行き方は、レベル3のステージ2、たくさんの岩が出てくるこのステージに、ある特殊な岩が2つ登場するのをご存知か？　この特殊な岩の2つめをひたすら撃とう。すると岩が割れて卵になり、さらにその卵が鳥になる。この鳥に触れば、MAPになかったステージにいけるのだ。ここのボスはなんとスロットマシーン。右のレバーを撃てばスロットがまわり、絵柄が揃えばコインがでてくるぞ。そしてさらに、ここで777がでたらなんとスタッフロールが始まってしまうのだ。その後ちょっとしたおまけもある。今すぐ挑戦だ！

愛知県　鈴木幹輝クン



⬆やったー！　スリーセブンが揃った！　コインがジャンジャン出てくるぞ。これで大金持ち(？)。



⬅そしてスタッフロールの後のおまけ。文字を撃ってそろえよう。

ドラえもん　SFC

バーコードで何でもできるぞ!

バーコードバトラーⅡからバーコードを読ませられるのは、説明書にも書いてあるよね。バーコードなんてたくさんあるからいちいち取り上げないけど、『ドラえもん』の箱のコードを入力すると無敵になれるし、バーコードバトラーⅡ本体のを読み込ませるとライフの数が最大になるのだ！　モノによってはエンディングを見たり、サウンドテストができたりするから試してみてね。

石川県　竹田一クン



⬅この状態でバーコードを読み込ませるのだ。



⬆『ドラえもん』の箱だと無敵だ！　これで簡単にクリアしちゃおう。



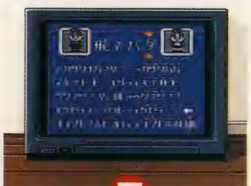
➡これはライフ最大。人数を増やしたり、フル装備になったりするバーコードもある。

ウルトラクイズ　SFC

名前のステージへGO!

少し面白いワザを紹介しよう。名前を入力する時、文字にカーソルをあわせ⊗＋✚でその文字を漢字にして入力できるのだ。さらに、これを利用してできるワザも教えよう。「ひ」を入れて、その字を漢字の「飛」にする。その後に、ナリタ・キナイ・グァム・ネバダの中から好きな名前をカタカナで入力しよう。すると名前はTOMYになってしまうが、なんと入力した地名と同じステージからスタートできるのだ。ちょっとしたステージセレクトってことだね。ナリタのジャンケンやグァムのドロンコゲームを体験したり、ネバダから始めてニューヨークまで頑張るのもグッドだ。これで、楽しみ方が増えたでしょ？

埼玉県　尾崎俊郎クン



⬅名前を「飛ネバダ」と入力してみたぞ。



⬅なんと、ネバダのステージから始められるのだ。



⬅あとは、クイズに正解するだけだ！　エンディングまであと少し。

T.M.N.T.　MD

面セレクト

タイトル画面が出る前、「KONAMI」のロゴが表示されている間に素早くⒸ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒと入力しよう。その後でタイトル画面になったら、Ⓐ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓐと入力。これで面セレクトが可能になるのだ。でも、判定はちょっと厳しいぞ。特に最初に入力するコマンドは「KONAMI」のロゴが消える前に入力しないといけないので、少しばかり難しい。でも、見事コマンド入力が成功すれば、どの面からでも開始できるので、あきらめずに何度もトライしてみよう。それだけの価値はあるぞ。難しいからってクリアをあきらめていた人も、このコマンドさえ知っていれば、かなりラクしてエンディングを見れるからガンバレ！

岐阜県　TACCO！クン



⬅このロゴが消える前に入力するのだ。急げ！



⬆頑張ればホレ、この通り面セレクトができるぞ。もうコナミゲームに面セレクトはおなじみだよね。

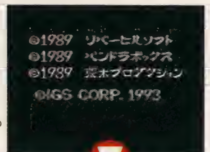
ウラワザの友　最近ディスクゲームだった『悪魔城ドラキュラ』などがカセットで復活しているけど、俺の一番プレイしたいディスク物は『ファミコン探偵倶楽部』シリーズだな。カセットなら読み込みもないからスムーズにプレイできそうだし、前編・後編がワンセットにできるし、いいことずくめだもんな、うん。そんなわけで任天堂さん、考えてみてくださいよ。俺だけにプレゼントでもイイです。ダメ？　：中

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

BURAI　SFC
最強コマンド

電源を入れ、メーカーロゴが出ている間に✚上、右、Ⓐ、上、左、Ⓑ、下、右、Ⓐ、下、左、Ⓑ、ⓧと入力しよう。そして最初からゲームを始めれば、なんとすべてのステータスが最強状態になっているぞ。コマンドはすごく難しいけど、これだけの効果があるなら苦労のしがいもあるね。

熊本県　豪クン



➡ここで入力するんだ。急げ！



⬅見よ、このステータスを。これなら間違ってもやられる事はない！

ラッシングビート乱　SFC
2P同キャラ

2Pモードでキャラを選ぶ時、写真のような状態にしておく。そして1Pは✚右を、2Pは左を同時に押すだけなのだ。うまくタイミングが合えば、1P・2Pとも同じキャラでゲームが開始できるぞ。でもキャラの色が同じなので混乱しちゃうかも。

静岡県　自爆装置付クン



⬆この状態から同時にポン。タイミングはちょっと難しいので気を付けて。2人の息を合わせよう。

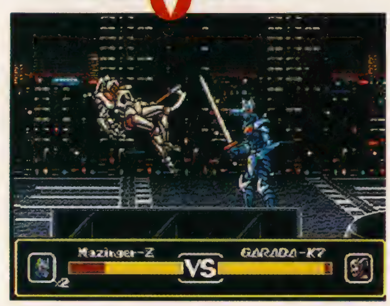
マジンサーガ　MD
ボス戦モード

オプションモードに入り、SOUND TESTの番号を18番にセットし、SE TESTを72番にセットしよう。どちらも聴く必要はないぞ。そして、そのままの状態で普通にゲームをスタートさせると、ボスとの戦闘だけを連続で楽しむことができちゃうのだ。

埼玉県　城之内幹夫クン



➡この状態でプレイを開始するのだ。



⬅ボス戦の始まりだ。倒せないボスがいるなら、このコマンドで練習しよう。

クルーボール　MD
レベル調整方法

まずタイトル画面で「Music Demo」を選んで「LEVEL6」にし、Ⓐ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑの順にボタンを押そう。そして普通にゲームを始めて、✚上を押しながらⒷを押すとレベルを上げることができ、✚下を押しながらⒷを押すとレベルを下げることができるのだ！　レベルの上げ下げは、ゲーム中いつでもできるから、上手に使い分ければゲームが楽にクリアできるかも知れないね。ただし最高レベルの9はメチャクチャ難しいぞ！

山口県　大沢健一クン



⬅この画面でコマンドを入力しよう。最初はレベルを低くしてトライだ！

エイリアンVSプレデター　SFC
面セレクト

とりあえずコントローラを2本つないでおこう。そして1度コンフィグモードに入る。そのコンフィグ画面の時に、ⅡコンのⓇ+Ⓛ+Ⓐ+ⓧを同時に押しながらⅠコンのⓩを押すのだ。これでラウンドセレクトが可能になるぞ。どのステージからでも始められるので、エンディングだって目前。これなら腕に自身のない人でも、まだ希望が持てるよね。

千葉県　オージィクン



⬅この画面になったら成功だ。

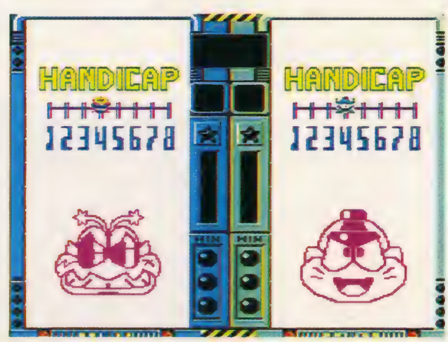


⬅さてここがどこか分かるかな？なんと最終ステージなのだよ。あー楽だなぁ。

C・G・ザ・パズル（コズモ ギャング）　SFC
DX対戦モード

対戦モードが最高に楽しいこのゲームに、さらに白熱できるスゴイ対戦モードが隠されていたぞ。やり方は、簡単。100面モードのパスワードで「たいせん」と入力するだけ。メニューのロゴの所に「DX」の文字が追加されていれば成功だ。これで対戦熱もますます高まるってわけ！

和歌山県　コズモのとりこクン



⬆これがデラックス版の対戦モードだ。ハンデがつけられるので腕の違う相手とでも対戦OK！

ウラワザの友

いつか「ホヤヘ」の由来についてネタにしようと思っていたけど、予想に反して「どうしてホヤへなの？」という質問がこないのでやめた。いまさら教えてくれといっても教えてあげない。ちなみにペンネームで使う時はひらがな、単体で使う時はカタカナ、漢字でかくなら「保谷平」である。この言葉、一般人がうかつに連呼すると呪われる可能性があるので注意せよ。　：田

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

バトル Bベースボール FC
同チーム対戦

オープン戦の1Pモードで、㋜+Ⓧを押しながらチームを決定する。で、2P側のカーソルが出たら、それを㋜+Ⓧを押したまま同じチームに合わせるのだ。これでOK。実力がモノを言うのでちょっとした腕試しにどうかな。



⬆もちろん人間同士の対戦も可能だ。

佐賀県　大谷厚クン

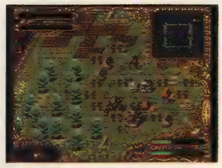
半熟英雄 SFC
谷越えて…

マップ上を移動するにあたって、とってもジャマな存在の「谷」。その谷を突き抜けてしまおうっていう荒ワザを紹介しよう。まずマップに谷の存在するシナリオで、自軍の部隊を谷と背中合わせにして敵と戦闘する。そこですかさず「たいきゃく」を選ぼう。すると部隊は、普段は通れない谷を渡って退却してしまうのだ。こりゃあ谷啓もビックリだ！「ムヒョー」ってふるすぎるか…ゴメン。

熊本県　早見祐二クン

ドラゴンズアース SFC
破壊せよ

タイトル画面でIIコンのⓍを押しながらコンフィグに入る。そして普通にスタート。これでカーソルに合っている物をIIコンで壊せるのだ。ちなみにカーソルはIIコンでは動かせないので、移動はIコンを使おう。破壊ばかりに気を取られないようにね。



⬆壊して壊して壊しまくれ。たぶん幸せな気分になれる。

滋賀県　あっぷぅクン

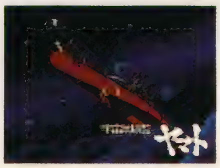
SDガンダム外伝2 SFC
戦闘で状態を

戦闘が始まったら、すぐにⓁかⓇを押そう！　なんと主人公達のステータス状態がすぐにわかるのだ。誰が気絶・混乱・毒・呪いになっているのかがわかるので、すぐに回復の魔法をかけてあげることができるぞ。パーティーの人数が13人にもなるこのゲームでは、とってもありがたいワザだよね。

鹿児島県　桜島八太郎クン

宇宙戦艦ヤマト PC
これってワープ？

SLGにはめずらしいステージセレクト。まずマルチタップの3番にコントローラをつなげる。そしてタイトル画面で3番につなげたコントローラの㋜を押せばOK。簡単だ！



⬆画面中央の英数字が選べるステージだ。

静岡県　佐山サトチークン

バトル Bベースボール FC
連合チーム登場

リーグ戦で、試合が終わった後のニュース画面の時、IIコンのⒶ+Ⓑを押しながらIコンのⒶを押そう。すると連合チームが現れて試合を挑んでくるぞ。最強メンバーで構成されたこのチーム、はっきり言って強い。勝つにはかなりの練習が必要だ。でも、もうこのゲームは極めたという人ならぜひ挑戦してみるのが、正しいゲーマー道だぜ！

鹿児島県　茸親父蒸しクン

F-1 GPII SFC
何もないハズなのに…

ストーリーモードでいきなり大金持ちで始まる、超ウハウハなウラワザを大紹介!!　まずストーリーモードで「CONTINUE」を選択し、何もセーブしていないファイルを選択しよう。するとビデオシステムというチーム名で資金が2000万ドル、ドライバー名はR・マシューズ(男)&H・ケイト(女)、顔は男女とも左端、エンジンはコスワーズV8、マシンはAタイプの状態からスタートするのだ。これなら最初から強力部品の開発が可能だよね。なお、全てのセーブ箇所が埋まっているカセットでは不可能なので、その場合はあきらめてくれ。



⬆買ったらすぐ試してみてね。とりあえず練習には最適のワザだから。

三重県　広瀬真吾クン

獲得賞品一覧表なのだ!

光の賞：8000VT+5000円分のおもちゃ券
光竜「アーギャ」：光を治める聖なる竜。神に近い。

天の賞：5000VT+3000円分のおもちゃ券
天戦士「バビロン」：神族さえ恐れる斬魔剣を持つ。

地の賞：4000VT+2500円分のおもちゃ券
地導師「アニャン」：大地の力を操る僧侶的存在。

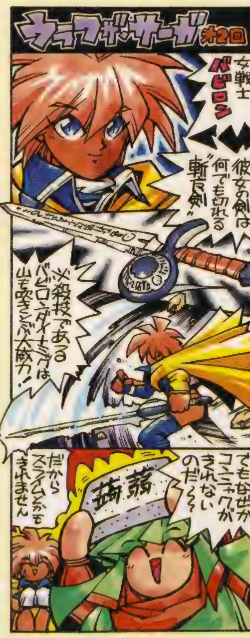
霊の賞：3000VT+1500円分のおもちゃ券
霊魔喚師「ルシファ」：呪文ならなんでもOKの魔人。

闇の賞：2000VT+1500円分のおもちゃ券
闇王「グノース」：永い封印のため記憶を失った巨人。

ウラワザのハガキを送ってくれ!

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、そのワザのやり方を確認。方法を我らゲーマーチームにわかるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！　図があるといいぞ。SFC、FC、GB、MD、PCなんでも受け付けてるぞ！　キミに頼んだ！

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」ウラワザ係
FAX03-5276-2217



ウラワザの友　ウラワザのこんなスペースを愛読している読者のみなさんの中に、よもや知らない人がいるとは思えないが、「電撃メガドライブ」の第3号が絶好調発売中である。売り切れてもうないならいいが、もしまだ近所の本屋に置いてあったりしたら、すぐに買いしめよう。それだけのことでオレがどんなに喜ぶことか…君らには想像できまい、えぇそうでしょ、どうせあたしには想像できません。え？　：び

電撃クリニックEX

何が悲しいって、ゲームがデキない受験ほど悲しいモノはない。とりあえず結果はおいといて、『FF』だ！

FFⅣ

担当
メガテン梅田&バオウ中里

●極悪な増殖でクリアする！

戦闘中にアイテム欄の空欄に先にカーソルを合わせて（アイテム数が偶数の時は右側の空欄に、奇数の場合は左側：写真参照）盾を外す。そして武器を外そうとすると、なぜかさっき盾を置いた場所が空いているから、そこにかまわず置く。戦闘を終らせると〝た5〟という武器が装備されているから、さっき外した武器と2、3回場所を交換する。これでアイテム欄に〝武器名た5〟という武器が出現するぞ。〝た5〟とは、実はそのアイテムを255個持っているという意味なのだ！ 先に武器を外せば盾を増やせるし、両手持ちの武器だって増やすことができるぞ。

このウラワザを利用して、増やしたアイテムをドカッと売ってしまえば大金持ち。ゲーム開始時にやってしまえば、何の苦労もなくゲームを進めることができるぞ。これを極悪と言わずに何と呼ぼう！ 装備できる物しか増やせないけど、金さえありゃこっちのモンさ。特に〝暗黒〟シリーズの武装具は高額で引き取ってもらえるから、暗黒騎士バンザイって感じだね。ゲーム後半は、エクスカリバーを売りまくるってのもイイなあ。ま、君なりのズルイ方法でクリアしてくれたまえ！



⬅アイテム数が奇数だからココ！

⬆見事〝た5〟になったでしょ。すぐに売ってしまえー！

●隠しアイテムあれこれ

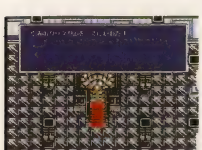
武器屋で売っていない、貴重な武器・防具の一部を紹介しよう。ドラゴンに大ダメージを与える「ひりゅうのやり」はレッドドラゴンが、最強のムチ「りゅうのひげ」はブルードラゴンが、ローザにぜひ持たせたい「アルテミスのゆみ」は月の女神が、そしてスゴイ回避率をほこる「ガラスのマスク」はフェイズがそれぞれ隠し持っているのだ。



➡これを持たずして、FFⅣは語れないぞ。

●クリスタルは渡さない！

ドワーフの城にある闇のクリスタルを奪われて、王の間での会話が終わった後、どこにも移動せずに黒魔法「デジョン」を使ってみよう。すると移動先のクリスタルルームには、奪われたはずのクリスタルがなぜかそのままになっているのだ。これを取るとその後のシナリオが少し変化するぞ。



⬅とり戻せてラッキー？ フッ、甘いぜ！ 実は…。

●シルフの洞くつ攻略法



➡リステ●ンより強力な口臭予防？

シルフの洞くつの最大の難敵はモルボル。ヤツの「くさいいき」は毒やカエルなど、あらゆる状態変化のダメージを引き起こす、モンスター最強の特殊攻撃なのだ。それを確実に防ぐには「ルビーのゆびわ」を装備すればOK！ これでもう「くさいいき」はこわくないぞ。

●パラディンになったら自動レベルアップ!!

知っての通りセシルがパラディンになったら、レベル1になってしまう。だからパラディンになる前は、いくらレベル上げしても無駄。とにかく、無理してでも急いでパラディンになってしまおう。土のスカルミリョーネさえ倒せればいいんだからね。

そして楽に倒せるぐらいの敵がいるダンジョンに行き、Ⅰコンのⓐ+✚右とⅡコンの左をテープなどで固定しておこう。こうすると勝手に戦ってくれるから、1晩そのままにしておけばグーンとレベルアップしているはずだ！ ちなみに俺（梅）は4日間そのままにしといたぞ。その月の電気代は高かったけど…。でもFFマスターになれればイイ！ みんなもそうでしょ？

●キャラクターと別れるときのマナー

FFⅣには、さまざまな人物との出会いと別れがある。特に別れは悲しい思いをするけど、そんな時感傷にひたるよりも大事なことがあるのだ。それは「別れる前に装備品を外しておく」という事。別れたら二度と仲間にならない者も多いし、再び仲間になる時も決まった装備をして参加するからだ。装備を外しておけば金銭的な損は減るし、何よりどこにも売っていない貴重品を失って後悔するようなこともないぞ。ちょっと冷たい仕打ちだけど、ここは勝利優先！

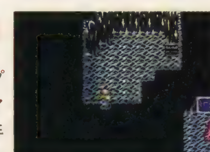
●エッジが入ったら投げられる物を増殖しよう

エッジが投げられる物といったら手裏剣と風魔手裏剣だよね。でも実は、セシルやカイン専用の武器も投げることができる。投げたらその武器は当然なくなってしまうのが欠点だけどね。しかし嘆くことはない。だってアイテム無限増殖のウラワザがあるんだもん。高いお金を払って手裏剣とかを買うよりも、武器を増やして投げた方がイイに決まってる。宝箱から手に入れた武器ならタダだしね。エクスカリバーなんかをビシバシ投げると、すごいダメージを敵に与えられるから最高に気持ちイイぞ！



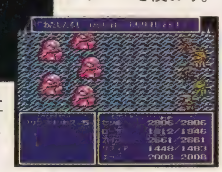
⬆ほらほら、投げられる物がこんなにあるぞ。

●アラームを盗んでおく理由



⬅最終ダンジョンの中にあるこの場所でアラームを使おう。

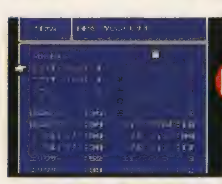
アラームを使って呼びだせるモンスター、プリンプリンセスは「ピンクのしっぽ」というアイテムを持っている。しかし、まれにしか入手できないため、かなりの数のアラームが必要になる。そこでアラームをあらかじめ大量に盗んでおくのだ。バブイルの巨人内部でサーチャーから盗んでおこう。その後は入手しにくいのだ。



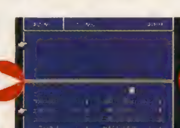
➡チョコボの音楽にのせて、奇妙なバトルの始まりだ！

●宝箱のモンスターでもアイテム増殖

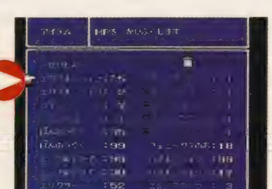
まず増やしたいアイテムを縦に並べる（写真参照）。戦闘後「おたから」と片方のアイテムを交換し、それを同じアイテムに重ねて「：2」の状態にしよう。そして適当な物をおたから欄に置いて、「すべて持っていく」で終了。アイテム欄に「：0」という物が出現するから次の戦闘でそれを使えば〝た5〟に早変わりなのだ！ 宝箱の固定モンスターを倒せば、絶対「おたから」がもらえるから楽チンだぞ。この方法ならポーションやエーテルなども増やせるし、ちょっと頭を使えばエクスポーションだって増殖できるのだ！ でも「金のリンゴ」などはムリね。



⬆このように並べること。



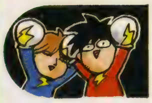
⬆こんなふうに交換したら同じ物の上に置く。



⬅これで〝た5〟のできあがり。簡単でしょ？

ゲームの友

P・N紫狼さんから「TRPGを教えてくれ」と言う質問にお答えしたいけど、言葉が敬語でないので教えてあげない、てのは冗談。プレイヤーがキャラクターを演じ行動を会話で行うゲームで、本当の意味でのRPG（役を演じるゲーム）なんだ。もっと詳しく知りたければ、専門誌を買うとか、『電撃王』4月号から始まっている「封印伝説クリスタニア」を読むのもグッドかも。 ：浅



あなたの悩みを電撃ショック!
ハッカーQ&Aスペシャリティー



Q 『FFV』、神竜とオメガが倒せません。タイダルウェイブやブラスターは強力すぎます。なのに倒すと「竜の紋章」「オメガの紋章」なんていうアイテムがもらえるんですよねぇ? 友だちがイバるんです。助けてください。 **東京都 前田輝臣クン**

A えっとまずは神竜。こいつは最初にバーサクをかけてしまおう。これで奴は直接攻撃しか、してこなくなる。それでもなお一発でやられちゃう人は素直にレベルを上げるか、何人かをすっぴん(当然、白魔法はマスターね)でいって、治しながら戦うのがグッド。オメガは、カーバンクルと炎の指輪等で敵の攻撃を避けながら、2刀流乱れうちに魔法剣サンダガで決まり! でね紋章は2つとも意味はないそうだ。持ってエンディングへいくと何かあるなんて噂もあったけどね。 :び



⬅神竜と戦うにはさんごの指輪が必需品。青魔法のマイティガードも使ってくるけど…つらいよなぁ。

Q 『ロマサ・ガ』で冥府と最後の試練の両方に行くにはどうしたらいいんでしょう? こないだ羽岡さんがなつかしゲームクリニックで「行ける」って書いてたから、なんか気になっちゃったから久しぶりにロムを出して、5回目の冒険を始めちゃいましたよ。でもまた最後の試練しか行けないの…。 **秋田県 びのクン**

A う~ん ……両方へ行くのはハッキリいって偶然くさいんだよねぇ。オレの場合はアルベルトで全イベントクリアしようと思って、速攻でシナリオを進行させてた時に、まず最後の試練のヒントがでて、その後にガラハドからアイスソードを奪ったら冥府にも行けたっていうお手軽なノリだったから。オールドキャッスルもまたしかり。ほんとに、運さえ良ければ3か所制覇も夢じゃない! とにかくイベントを早くクリアするのが最大の秘訣なのだ。何が起こるかはキミしだいなのがこのゲームのいい所だから。 :び

Q 『真・女神転生』属性がコロコロ変わってしまいます。いったいどうしたらいいのでしょうか? 電撃隊のみなさん教えて下さい。 **茨城県 斉藤信クン**



A 実はメシア教会で回復したりしていると、ほんの少しずつだけどロウに近づいていくのだ。それとは逆にガイア教会で回復していれば、少しずつカオスに近づいていく。これを利用してわずかだけど調節ができるのだ。さらに属性の変更はこれ以外にも方法がある。よい行動をすればロウに近づき、よくない行動をすればカオスに近づくのだ。よい行動とは、人の願いを素直に聞いてあげたりすること。後はムチャをしないことだね。よくない行動とは、例えば仲間をあっさり外してしまったりすることなどだ。でも1番属性を決定してしまうのは、やっぱり選択肢の選び方。重大な選択を迫られたりした時は、あせらないでじっくり考えてから結論を出した方がイイぞ。後で「やっぱりあそこで属性が変わったんだ」ってことがないようにね。 :梅

Q カテドラルにどうしても行くことができません。属性がロウでクリアした時は橋があったんですけど、ニュートラルで再プレイしたら橋がどこにも見あたらないんです。バグってしまったんでしょうか? **滋賀県 MTクン**

A バグなんてとんでもない! 君は1つ重大なことを忘れているだけだ。銀座の地下3Fにいた謎の老人が言ってたでしょ。「困ったことが起こったら、ワシのところに来い」ってさ。つまりこの老人と話をすればいいのだ。するとカテドラルに地下から進入することができるぞ。ちなみに属性がロウの場合はメシア教、カオスだとガイア教がカテドラルに橋をかけてくれる。でも1番盛り上がるのは、ニュートラルだと思うぞ。なんてったって重大な選択が…。 :梅



Q 私の友人が『ドラクエV』でウラ面はないの? って聞くんです。私はVはやってないし…他の友人も知らないそうです。あるなら教えてやってください(おばかな質問ですいません)。ちなみに友人はDQ派、私はFF派です。 **群馬県 さいとうかずかクン**

A あのね、ここがウラ面だよ~ん! ってイバれるほどのウラ面は隠れてません。1度エンディングを見た後に現れる、最後の大地にある隠しダンジョンが、ウラ世界なんて言われてるらしいけど……。そんなたいしたもんじゃないよなぁ。エス○ークがいるだけだし。毒の沼地を良く探すように。 :び

Q そりゃないよ…人がせっかくウラワザで送った、『ウィズV』の笑うやかんでレベルアップするっていうヤツ! クリニックなんかで発表しちゃうなんてヒドイよなぁー。そりゃ田島さんが先に見つけたかもしれないけど、私の名前のひとつも書いといてくれるのが人情じゃないかなー? **新潟県 富樫某クン**

A う~ん…ごめんねぇ…でもね、それっていまいち「ウラワザ」じゃないからさぁ。プレイしてるとたいていの人は気づくもん。同じようなハガキが1日何10枚も送られてくるから。今回こうやって採用された事で許してくれ。また送って欲しい。 :び



ハッカー電撃隊参上!

●びいず羽岡
電撃隊隊長:25歳
RPG、SLG、なんでも好きなただのバカ。バンドとオ○ニーが大好き。電撃各誌にイロイロ登場…。



●メガテン梅田
電撃隊副隊長:24歳
女神転生にかける情熱は海よりも深し。ゲームとHな本の好きな本誌ライター。なんだかねぇ。



●ほやへ田島
ザコ・新作係:23歳
本誌ライター兼私設ネオジオ普及委員会会長。ネオジオのためなら死ねると、昨日言った。大バカ。



●チーズ浅田
ザコ・掃除係:22歳
TRPGが大好きなただのヲタク小僧。でも普通のヲタクにはない無駄な明るさが売り。えぇ~!



●バオウ中里
ザコ・管理係:21歳
格闘からRPGまで、なんでもOKな不幸なゲーマー。JBカリヤとは馬談義に花が咲く、馬友達。



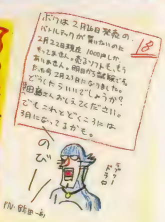
★電撃隊とは?
電撃隊はゲームのために命をかける、大バカ野郎どもで結成されている。特に読者からの質問にはキッチリ答えてあげたい! と思っているらしいぞ。

電撃隊 マッハでGO!
こりゃまたーん

ファンレターも結構きた! うれしい! 今回紹介するのは左から千葉県の丸山きなこ、北海道の矢萩千富、福岡県の鶴田一彦の3人。まずは丸山…お兄さんは悲しい。言うことはそれだけだ。おや? 矢萩、なんでオレが女性ボーカルを募集していたことを知っているんだ? 不思議だなぁ(しらじらしいか?)。そして、鶴田…くぅ…きっつぅ。『バトルテック』は買えたのかな? なぜ「のびー」なのか、説明が何もないところもかっこいいぞ。友だちにはなりたくないが。 :び







⬆ギャグあり、きれいなイラストあり、わけわかんないのあり…。まあ、ちばば寿司みたいな読者コーナーじゃないから、なにかクセがないと掲載はしない。

ハガキをくださいね

〒101 千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル SFCクリニック係
クリニック採用者には500~1000円分のおもちゃ券! 誰にいくらかは届いてのお楽しみ!

ゲームの友
ハッガキ、ハガキ、うれしいなぁ、ファンレターと一緒にバレンタインのチョコまでもらっちゃったよ~ん。ありがとうね。きっとホワイトデーにお返しがいくことでしょう。今後もウラワザはもちろん、クリニック向けのハガキ(質問、なつかしゲームクリニックで取り上げてほしいゲーム、電撃隊、しろー大野先生へのファンレター)を送ってね! ね? ねぇ~? そうなんですかぁ。 :び

VOLT TICKET ボルトチケット

この春、俺さまの主演ゲームが一気に6つに!! アーケード、SFC版1・2、ガイ、メガCD、そしてマイティ！ もう誰にも俺さまを止められない！





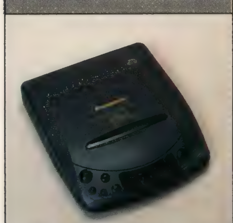
1 14インチTV 29,800VT



2 エレキギター 25,800VT



3 スーパーファミコン 19,800VT



4 コンパクトCD 18,000VT



5 ミニキーボード 15,800VT



6 コードレステレフォン 15,000VT



7 PCエンジン 14,000VT



8 メガドライブ 11,000VT



9 ゲームボーイ 9,800VT



10 パワースティックファイター 8,800VT

11	ゲームセレクタ	8,500VT	16	電撃Tシャツ	1,200VT
12	SFC用連射パッド	3,800VT	17	電撃テレカ	800VT
13	SFC用マウス	3,200VT	18	おもちゃ券(500円分)	600VT
14	ダイバーズウォッチ	2,980VT	19	図書券(500円分)	600VT
15	36色ペン	2,000VT	20	電撃ボールペン&シャープペン	150VT

VTをためてゴーカな賞品をもらおう！ ただし記載された有効期限をすぎたVT、応募用に切りとりしたVTは使えないぞ。今ある賞品の応募期限は、'94年12月25日まで。早くしないと賞品が変わるかも!?

※実際の賞品は写真と異なる場合があります。イラスト／かんなたかし

VTグランプリ VTGP

第5戦霧のロンドンGP!!

前回が色物だったから今回はマジでいくぞ!! ロータス、ウィリアムズ、そしてマンセルの故郷、イギリスGPだっ!! え、違う？ 人工霧で前方5mも見えないロンドン特設コースGP、略して霧のロンドンGPだと？ ふざけるな!! 設計者は誰だ!? 何、チャールズ？ まさか王…、なんだ住所は島根県か。まぁいい、こーなったら一気に優勝狙いだ。行くぞコーディ＆ガイ!!

高飛車XR 春麗



スピード	350
加速	200
コーナリング	100
耐久力	150

必殺アイテム　花粉の舞

スギ花粉をまき散らし、敵ドライバーを花粉症状態にするぞ。

応募	10VT
配当	5000VT
	(10名)

飛車だけにスピード＆加速はいいがコーナリングが弱い。車体(ボディ)は山形県天童製だ!!(開発者) ひょっとして裏返すとコーナリングもよくなる…ワケないか。(チ)

スーパーししまい ハガー



スピード	250
加速	200
コーナリング	200
耐久力	150

必殺アイテム　ししのきば

ししまいの口で相手をかんで、後ろへ放り投げる。接近戦用だ。

応募	15VT
配当	3000VT
	(12名)

「俺達も誌面に出たい！」というコーディ＆ガイをハガーがししまいに入れた。チームワークはないに等しい。(開発者) そんなことはないよな？ な？ な？(ハ)



メカオマル レッドアリーマー



スピード	240
加速	260
コーナリング	130
耐久力	170

必殺アイテム　水洗砲

水流で障害物や敵マシンをどける。たまに○○○が混ざるかも。

応募	5VT
配当	6000VT
	(8名)

低空飛行で走るためスピードと加速が高め。(開発者) マシン性能はいい。グリップがないからコーナリングが低いあたりはマニアックだ。が、なぜオマル!?(レ)

ぐずのろ4号 ロックマン



スピード	100
加速	100
コーナリング	270
耐久力	330

必殺アイテム　エッグバクダン

涙を流しながらタマゴを産むと、お約束として大爆発する。(笑)

応募	5VT
配当	8000VT
	(8名)

名前の通りぐずでのろい。でもどんな攻撃もよせつけない!!(開発者) うさぎとカメの話もあるけど、余裕見せつけて寝そうなのって(チ)さんだけだしなあ。(ロ)

第5戦スタートのもようは



大観衆の中…といっても霧で姿は見えないが声から想像するに10万人、あ、オフィシャルが「静かに!!」の合図でシーンとしたぞ。ひょっとして帰っちゃったかも…と言ってる間にスタート!! トップは(レ)、続いて(チ)。初めてトップを外した(ロ)が3位。(ハ)は…全然見えないぞ？ チームワークが悪い説は本当か？ 続きは8号!!

VTGPシステム

個性あふれる4人のドライバーが毎回違うマシンでレースし全8戦で総合チャンプを決定するVTGP!! 1位9点、2位6点、3位3点、4位1点ずつが毎戦加算されていく。が、読者のみんなにしてもらうのは総合チャンプ当てではなく、1戦1戦の優勝者当てだ。レースはマシン性能とコース、そしてドライバーの技量を入力したシミュレータ上で展開されるので、よーくデータやマップを見てズバリ優勝者を当ててくれ！

 ©CAPCOM

第3戦 モナコGP

3周レースはリタイア続出

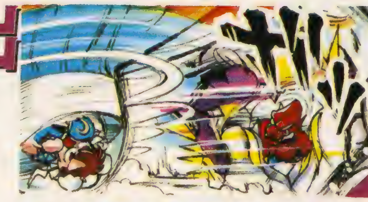


1スタートで飛び出した㋺をあっという間に抜き去る㋹、しかしコーナーですぐに抜き返される。しかも壁にぶつかりジワジワとダメージが蓄積していく…。そしてヘアピン、もたついてる所に㋠のS.B.K(スピニングバードキック)で玉砕!! これで㋺は2位㋠に500m差の独走体制…。㋠と㋩は抜きつ抜かれつ(5回)のマッチレースだ!!

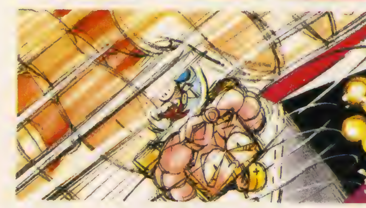
2 2周目はスタンド前のゆるいカーブで㋩が㋠を一気に突き放す、が㋺にはまったく届かないどころか差はみるみる広がる。トンネルを抜けた所で1000mの大差!! しかし㋺のマシンもダメージが蓄積している…。そしてまさに1周目に㋹がリタイアした同じ場所で壁に激突!! タナボタでトップに立ったのは㋩。

3 1周目からずっと最下位争いをしていた2人が3周目にしてトップ争い…。まずは㋠が2周目に㋩に突き放されたスタンド前で逆転!! そのままトップをキープする。しかしお互いにダメージ蓄積はわかっている…。ついに2人はトップ争いよりも相手をリタイアさせることを狙い始める。そしてトンネルを抜けた直後、3発目のS.B.Kで㋩も無念の玉砕。この段階で㋠の優勝が決定!!

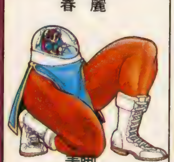
4あとは楽々ゴール、と言いたいところだが、このシミュレータにそんな機能はない。ヘアピンでリタイアするかも…と思ったけどなんとか無事にゴール!!

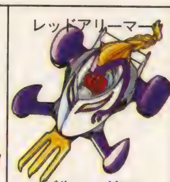

1


2


3

出場マシン






	春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
マシン	美脚	ジャイアントハガー	バルローグ007	お江戸のかごや
スピード	120	190	420	200
加速	180	200	160	210
コーナリング	260	200	100	280
耐久力	240	210	120	110
	走りもイイが攻撃力&脚線美もイイ。	キャタピラ装着車では世界最速…?	㋹の友人バルログからのプレゼント。	見かけによらず今レースの大本命!!


4



1人を除いて全員優勝1回

まずは総得点の発表だ。㋠16点、㋩13点、㋹13点、㋺15点…。なんと㋠が総合トップに躍り出たぞ!! そうか…、俺が㋠に勝ってれば総合トップだったのか!! ぬかったぜ!! しかも優勝してないのは俺だけか!? 次回は必ず優勝するぜ…。話は変わるがハガキは当初の爆発的枚数を維持しながら、レベルも上がってきたぞ!! その調子でよろしく頼むぜっ!!

●4号VTGP当選者

多田一彦(鳥取県)	藤村知子(京都府)
田辺祐輔(千葉県)	田中辰徳(宮城県)
藤田麻由子(埼玉県)	松井隆直(静岡県)
保積広一郎(千葉県)	中谷隆志(青森県)
大下洋一(青森県)	山内昭典(福井県)
松本諒(東京都)	福本正晶(大阪府)

現在のポイント	春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
	16Pts.	13Pts.	13Pts.	15Pts.

マシン大募集

俺たちが乗るGPマシンを大募集するぞ。出走規定はスピード、加速、コーナリング、耐久力の各値が100以上、4つの合計値が800以内、必殺アイテムがひとつ。誰が乗るマシンかも書いてくれよ。イラストがうまけりゃ若干有利だが、設定の面白さを最重視するぞ。採用者には7000VTを進呈だ。出走は投稿から1か月以上先だ。「VTGPマシン募集係」までよろしく! コースも募集してるから、どんな所でレースしたいかそのシチュエーションを書いて「コース募集係」まで!

例 大分県 羽野景祐



応募のきまり

▼VTGPに応募する人へ

1 官製ハガキに勝つと思うキャラクター名、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。
2 VTの右がわ、点線部分を賭けるキャラの応募VT分だけ切り取ってハガキに貼る。不足していると無効となるので注意しよう。
3 「VTGP⑥係」まで送る。今回のしめ切りは4月8日まで。当日消印有効。

▼VTの賞品プレゼントに応募する人へ

1 欲しい賞品の規定分のVTを集め封筒に入れる。期限切れのVTやGP応募で切り取られたものは無効。また同じナンバーのVTは8枚までしか使えないので注意。
2 住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品を書いた紙を封筒に入れる。
3 「VT賞品応募係」まで送る!

▼あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル2F
電撃スーパーファミコン編集部
「VTGP⑥係」または
「VT賞品応募係」まで

OVA イース Times

大好評のOVA『イース 天空の神殿』。第3巻ではいよいよ魔物たちが総攻撃を開始。アドルの戦いも本格的なものになるぞ！

いよいよ魔物たちが総攻撃を開始!



⬆魔物との戦いも本格化。アドルの役割はますます重要になる。

まず最初にちょっと残念なお知らせから。4月21日にリリース予定だった第3巻『彷徨、そして迷走』の発売が、諸般の事情から5月21日に延期されてしまった。今回はそのストーリーの一部分だけでも紹介しておこう。

イースの偽りの平和はいよいよ破られ、魔物の大攻勢が始まる。虐殺、人狩りが横行するなか、リリアもサダの婚約者のマリアも人狩りによってサルモンの神殿に幽閉されてしまう。一方、ダレスに連れ去られたフィーナとレアを助けるためサルモンの神殿に向かうアドルは、途中、バーンドブレスの橋番ルパの息子タルフを助けるために魔物の砦に潜入することに…。しかし、そこには案の定モンスターが待ち受けていた。アドルは2人の女神を助けられるのか？　そして、捕われたリリアの運命は？　ストーリーがめざましく展開する第3巻に乞う御期待！

第1巻　失楽園



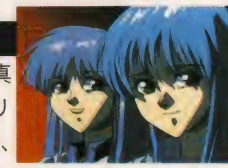
レアとフィーナの2人の女神によって天空の地、イースに飛翔したアドル。しかし、そこで彼が見たものは魔物に屈することでつかの間の平和を享受している哀れな人々だった。孤独と絶望にさいなまれるアドルだが、少女リリアとの出会い、魔物との戦いによって次第に運命を切り開いていく。



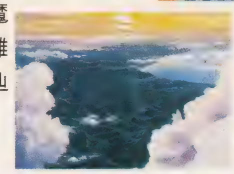
⬆リリアを守るために、勇ましく剣を振るアドル。

⬅アドルは異端者扱いされ、村人に捕えられてしまう。

第2巻　世界果つるところ



地上の存在さえも信じないイースの人々に真実を伝えるため、アドルは村人のサダたちや、リリアとともにノルティア氷壁へと向かう。途中、2人の女神とも再会するが、魔物の攻撃によって一同は離れ離れに。やっとの思いで頂上に辿りついたアドルとサダたちは、眼下に広がる地上を確認する。



⬆レアとフィーナ、2人の女神と再会を果たすが…。

⬅姿を見せた大地。これでアドルの真実が証明された。



実写ビデオ 幕末闇婦始末記

いよいよレンタルスタート!　いきなり大評判!!
ストーリーの"カギ"はここにある

3月22日にレンタルが開始されアニメ版なみのフィーバーが巻き起こっている(はずの)『サイレントメビウス外伝　幕末闇婦始末記』。今回は購入特典と、CDキネマ情報をお届けしよう。

レンタルが開始され、とりあえず作品を観ることはできるようになったが、ファンのなかには購入特典が欲しいあまりビデオかLDを買うまで(発売は4月22日)観るのを控えている人もいるんじゃないかな？　購入特典となる小冊子『サイレントメビウスかわら版DX』は、セルビデオが16ページ、LDが8ページの構成で大きさは両方ともそれぞれのジャケットサイズ。内容はビデオのライナーノート、設定資料、菊池通隆先生・河崎実監督・大沼弘幸さんによる座談会、幕末闇婦始末記全26話のダイジェスト紹介とたいへん豪華な内容になっている。『サイレント〜』ファンを自認する人なら必携のアイテムといえそうだ。

さて、必携アイテムといえばもうひとつ、キングレコードから3月5日に発売された『幕末闇婦始末記CDキネマⅠ』と4月22日に発売される『同2』にも注目したい。これは『幕末闇婦〜』のストーリーをCDで楽しめるようにしたシリーズで、実はこのCDキネマの最終話のストーリーが今回の実写版ビデオのストーリーとなっている。つまり、このCDキネマを全部おさえてこそ闇婦結成から解散までの全貌がわかるのだ。ちなみに4月22日発売の『2』は『八五郎の恋』というストーリーが収められている。タイトル通り八五郎の恋物語と闇婦の活躍が軽快なテンポで展開していくぞ。また岡本麻弥さんの歌う『つたえたいのに…』も収録されているのでこちらも楽しみにしていただきたい。これらの関連商品も含め『幕末闇婦〜』ウェーブはまだまだ続きそうだね。

➡コレが好評発売中の『CDキネマⅠ』のジャケットだ。



➡妖術師でもんに迫る卑弥香津美と坂本竜馬の2人。







⬅⬆闇婦たちの普段着と戦闘服姿の違いに注目しよう。

©1992日本ファルコム、キングレコード、角川書店、角川メディア・オフィス　©1993麻宮騎亜／角川書店・スタジオトロン／スターチャイルド／PLEX／角川メディア・オフィス



毎週日曜日
あさ10:00→10:30
テレビ東京系6局
テレビ東京
テレビ大阪
テレビせとうち
テレビ北海道
TXN九州
テレビ愛知
The
ゲームパワー
ゲームをクリア
する情報テレビ!
テレビを見てからハマリましょう!!

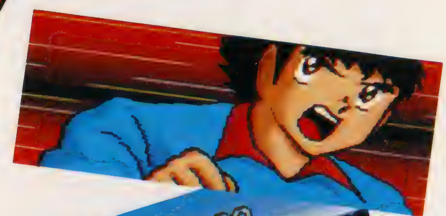

誰もが待ってた決定版!!
卒業
コミック
連載開始
イラスト／竹井正樹＋稲野義信
2大別冊ふろく
読者参加ゲームSPECIAL
女神天国
コミックBOOK
&
魔獣戦線ヴァルツァーの紋章
最高の移植度で登場した超大作のすべてを紹介!
ストリートファイターII'ダッシュ
スーパーガイドブック
特集
強力タイトル10本を先取り紹介&攻略
春のRPG(ロープレ)十番勝負!
エンジン全開のアクティブゲームマガジン
電撃PCエンジン
5月特大号
3月30日発売
発売/主婦の友社　発行/メディアワークス


春風にのってやってくる
表紙イラスト
フォーチュン・クエスト
STORY 深沢美潮　COMIC 迎 夏生
このパステルがめじるし!
迫力巻頭カラー
銀河戦国群雄伝ライ 真鍋譲治
特別三ツ折りポスター
メビウスクライン 麻宮騎亜
その他読みごたえズッシリ充実連載陣
月刊電撃コミック
GAO ガオ
5月号
3月27日発売!!



NEW GAME 新作情報 FLASH

キャプテン翼(つばさ)IV
―プロのライバルたち―





小学生からスタートした翼クンのサッカー人生が、ついにあこがれのプロに到達した！　しかし今までより強力なストライカーたちが集まるこの世界の中で、翼を始めとする全日本ユースの選手たちは自分たちの力を出し切ることができるのか？　強力になったシステムも、翼の活躍をバックアップ！

SFC	4月3日発売		
	SLG	12M	Ⓑ
	テクモ		¥9,700

プロになった翼たちの戦いは今までよりもし烈をきわめる！

前作の戦いから月日は流れ、全日本ユースのメンバーたちはそれぞれ新たな舞台で自分の技を磨いていた。そんななかで大学に進学し、サッカーを続ける石崎、新田、三杉らのもとに驚くべきニュースが舞い込んできた。なんと翼が、恩師であるロベルト本郷率(ひき)いるプロチーム、サンパウロＦＣに入ったというのだ！　この情報を聞いた岬、日向らも、おのおのプロへの道を歩む。また世界を舞台に、全日本ユースのメンバーが大暴れするときがきた。一新されたグラフィックの中で炸裂する必殺シュートの数々は、キミの心を捕らえて離さないぞ！



⬆一方こちらは翼クン。新しいチームでいきなりポジション争いが……。



⬅大学サッカーリーグで活躍する石崎たち。この試合の後、どんな展開になるかというと……。



➡ええっ、翼が!?　いっしょに世界一を目指したメンバーとして、これほどうれしいニュースはない。



⬆なんと、石崎がサンパウロまで駆けつけ、翼のチームメイトとして加わるのだ。

⬇石崎とともに迎えるプロ第１戦、絶対負けるわけにはいかないぞ！



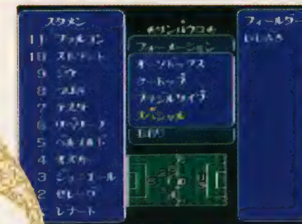
Ⓒ高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ Ⓒテクモ1993

勝利のために、まずはしっかりミーティング！

さあ、いよいよプロ第１戦！　しかしちょっと待て。今回は前作よりも、ミーティングの時の作戦が重要になっているのだ。敵チームの選手のデータ、味方選手のデータがこの時にすべて見られるので、誰にマークをつけるか、ディフェンスタイプはどれがいいかなどを的確に判断するようにしよう。また今回は半オートともいえる「さくせん」が新たに加わった。これは今までどおりすべての選手を操作する「通常」、指定したキャプテンのみを操作する「キャプテン」、オールスターモードではチームコマンドのみで選手を操る「監督」の３つから選手操作法を決定するというもの。キミならどうする？



⬅敵チームのデータをしっかりチェック。



⬅フォーメーションは？　今回は翼用のスペシャルもある。

しっかり作戦を立てるんだ



⬇飛びつくキーパー！　これも作戦があってこそ。



⬅これが「さくせん」決定画面。敵の強さに応じて使い分けよう。

そして試合！プロのフィールドで思いきり戦え！

物語の第１部は、ブラジルの３つのチームと対決だ。この第３戦の勝敗により、次のストーリーの流れが変わるというから、ヤル気もわいてくるよね。チームメイトとの熱い友情も芽生えたりして、初めから感動させてくれるぞ。

第１戦 VS パイサンドウ



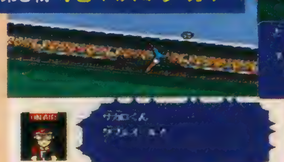
⬆しっかりパスをつないで攻めれば楽勝！

第２戦 VS クルゼイロ



⬆ドトール、アマラウに注意して攻めるんだ。

第３戦 VS バスコ・ダ・ガマ



⬆ザガロのダブルイールは強力。パスで止めろ！



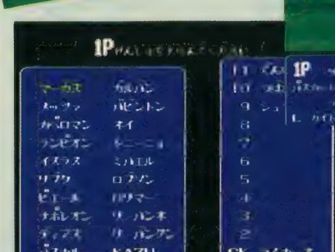
お楽しみのオールスターモードはこうして遊ぶ！

そして翼クンファン期待のモードといえば、好きな選手でチームを構成して対戦できるこのオールスターモード。前作同様ストーリーモードでそれまでに登場した選手の中からしか選手を選べないので、一生懸命ストーリーモードを進めよう。さて今回は、対戦のみでなく２人で協力してCOMと対戦するモードも加わった。そしてなによりウレシイのは、キミ自身のデータを入力すれば、選手としてキミが試合に参加できるようになったこと。でも翼たちの足を引っ張らないように！





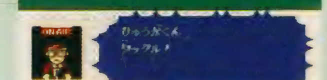
⬆相手がどうするか読むのだ！



⬅選手選択画面。誰にしよう？



⬇翼VS日向、こんな対決に手に汗握る！



キミ自身も試合に参加できるのだ

設定画面で「自分を参加させる」にすると、キミ自身を選手として登録することができる。もちろんオールスターモードに出場するために！　ここでどんな活躍をするかは、割りふったパラメータしだいだ。

⬇こんなふうにしたけど活躍するかな？





竜の戦士 BREATH OF FIRE

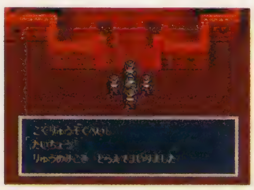
ブレス オブ ファイア

SFC		
4月3日発売		
RPG	12M	Ⓑ
カプコン		¥9,800

邪悪な女神を復活させ世界を支配しようとする黒竜族。その野望を狙止せんと、白竜族の勇者が立ち上がる。

白竜族の勇者リュウの冒険が今、始まるのだ!!

世界を滅ぼすほどの力を持つ白竜族は、その力を封印してドラグニールの村で平和に暮らしていた。しかし、世界征服を企む黒竜王ゾーゴンはその力を恐れて、白竜族を滅ぼすためにドラグニールの村を襲撃した……。主人公リュウは、このとき黒竜族に連れさられた姉セイラを捜し出し、ゾーゴンの野望を砕く(くだ)ため旅に出る。



⬆リュウの姉セイラが、黒竜族に捕らえられてしまう。



① 黒竜族に大地のカギを渡すな

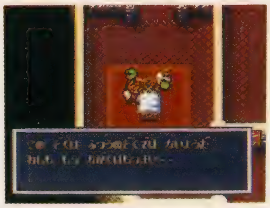
ドラグニールの北の町カンタベルには、東のナナイ王国から逃げてきた人たちがいる。彼らの国も黒竜族に襲われたのだ。黒竜族はナナイ王国の地下にある大地の神殿で大地のパワーを操り、世界中を破壊しようとしている。大地の神殿にいる敵を倒して、大地のパワーを司る(つかさど)大地のカギを手に入れよう。



⬆大地の力で世界を破壊しようとする黒竜族の将軍。そんなことはさせるものか！

② 飛翼族の王様を救うのだ

ウインディアの王は、魔法使いの呪いで病気になってしまった。おまけに薬を探しにでかけたニーナ姫まで魔法使いに捕まってしまう。2人を救うのだ！



⬆解毒剤を手に入れるため、飛翼族の王女ニーナはカーマの塔へ向かう……。

③ 川の水をとりもどし、村を助けろ

タタール村とトトール村の人々は、黒竜族に川をせきとめられ、水が手に入らずに苦しんでいる。川の上流にある大岩をどかすには、どうすればいいのか？



⬆この大岩をどかすことができれば……。だけど、人間の力ではどう考えてもムリみたい。

いろんな楽しみがもりだくさんだ

変身



マニーロとニーナは、成長すると大魚や巨大な鳥に変身して、乗り物がわりになってくれる。



合体

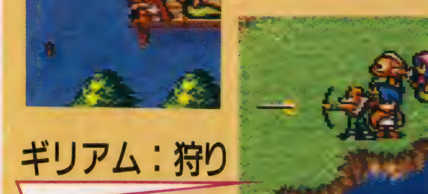
仲間の中には他の仲間と合体できる者もいる。右は合体キャラのシャイアンだ。



お遊び

リュウは釣り竿とえさを装備すると釣りができるし、ギリアムはフィールド上にいる動物を弓矢で射ってアイテムを手に入れることもできる。けっこう重要な技だ。





©CAPCOM 1993

魔法 ニーナとディースが使える魔法を紹介するぞ

ニーナとディースは、レベルアップによっていろいろな魔法を使えるようになっていく。ここでは、2人が使えるようになる52種類の魔法をイッキに紹介してしまうぞ！ 新しい魔法が使えるようになったら、このリストで効果を確認しておこう。



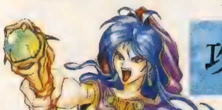
⬆強力な魔法になると、1度にたくさんの敵にダメージを与えることができるのだ。


⬆電撃魔法のバルライだ！

⬇マガは爆発の威力で攻撃。



⬆聖なる魔法ハデス。



攻撃魔法

ディースは超強力な攻撃魔法を使いこなす。複数の敵と同時に戦うときには攻撃魔法は欠かせないよね。

魔法名	種別	消費AP	対象	効果
パダム		3	敵1	20のダメージを与える
パダーマ		6	敵1	40のダメージを与える
パダメーマ	炎	9	敵1	90のダメージを与える
パエンダ		30	敵1	350のダメージを与える
パドラーム		36	敵全	180のダメージを与える
バル		4	敵1	25のダメージを与える
バルラ		10	敵1	80のダメージを与える
バルハラー	電撃	30	敵1	400のダメージを与える
バルライ		11	敵全	95のダメージを与える
バババル		24	敵全	130のダメージを与える
ブーレ		3	敵全	30のダメージを与える
ブレダ	振動	8	敵全	50のダメージを与える
ガダブレダ		15	敵全	80のダメージを与える
レイ		5	敵1	30のダメージを与える
レイガ		9	敵1	60のダメージを与える
スーレイ	冷却	12	敵全	100のダメージを与える
レイギル		30	敵全	150のダメージを与える
グレイゴル		48	敵1	250のダメージを与える
レクタ	吸収	1	敵1	HPの10%を奪い、最大30のHP回復
マレクタ		2	敵1	APの10%を奪い、最大30のAP回復
メガ		5	敵1	35のダメージを与える
マガ		11	敵全	70のダメージを与える
メマガ	爆裂	18	敵1	110のダメージを与える
メギガー		42	敵全	200のダメージを与える
ドメガ		54	敵全	300のダメージを与える
バイス	固定	10	敵1	敵の空間を固定する
ワース	死	20	敵1	敵に死の衝動を与える
ソル	火山弾	75	敵全	400のダメージを与える

※消費AP…魔法を使用するときに必要なアビリティ・ポイント。



移動魔法

旅を楽にしてくれる移動魔法。デルダンはディースだけが使えるぞ。

魔法名	消費AP	効果
ヒュール	2	1度行ったことのある町、村へ移動する
デルダン	20	ダンジョンや塔などから脱出する



回復魔法

回復魔法はニーナだけが使える。ダンジョン攻略や長旅には、欠かすことができない魔法だよね。

魔法名	消費AP	対象	効果
リリフ	3	仲間1人	HPを50回復する
アプリフ	6	仲間1人	HPを100回復する
トプリフ	15	仲間1人	HPを250回復する
リフル	20	仲間1人	HPを完全に回復する
リフラル	30	仲間全員	HPを250回復する
ヤクリ	5	仲間1人	毒やマヒなどの状態異常を回復する
リバル	10	仲間1人	戦闘不能を回復する
リバルラ	30	仲間1人	戦闘不能を治し、HPを完全に回復する



防御・攻撃補助魔法

仲間のステータスをアップさせたり、逆に敵のステータスをダウンさせる魔法だ。ニーナが使うことができる。

魔法名	消費AP	対象	効果
カテクト	6	仲間1人	防御力を20アップ
ミカテクト	14	仲間全員	防御力を20アップ
ハサート	8	仲間1人	素早さを20アップ
プララク	6	仲間1人	運の良さを20アップ
ギーガン	15	仲間1人	攻撃力を50アップ
マカト	8	仲間1人	魔法のダメージを40%減らす
カトマナ	15	仲間1人	魔法を跳ね返す
マナレ	6	敵1体	1〜4ターンの間、敵の魔法を封じる
マイナマ	20	仲間1人	敵や味方からの魔法を1回だけ無効にする
トノロ	5	敵1体	素早さを20ダウン
ナシバリ	8	敵1体	動きを封じる



対アンデッド用魔法

ニーナが使うことができる攻撃魔法。聖なる力で、邪悪な不死の化け物にダメージを与えるのだ！

魔法名	消費AP	対象	効果
デスプ	5	敵1体	120のダメージを与える
ハデス	15	敵1体	180のダメージを与える
ゾハデス	35	敵1G(グループ)	300のダメージを与える



ソード・ワールド SFC

TRPG(テーブルトークRPG)の魅力といえば、ゲームマスター(進行役)を中心に複数のプレイヤーが参加でき、会話を楽しむところ。このゲームは、あの安田均氏率いるグループSNEが監修しているので、TRPGの雰囲気をたっぷりと味わえるのだ。

SFC	8月下旬予定	
RPG	12M	Ⓑ
T&Eソフト	¥9,800(予)	

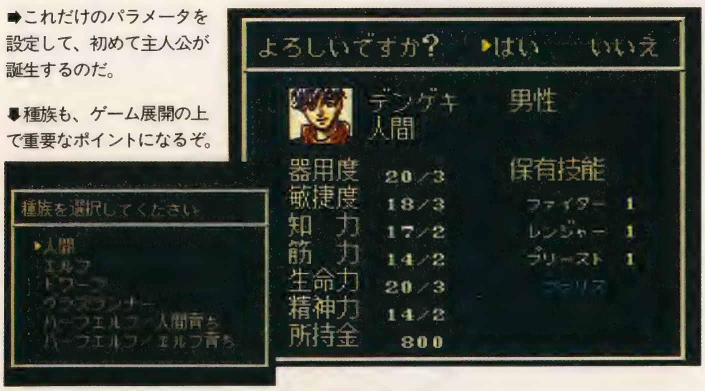
名作TRPGのテイストをSFCで再現!!

本格的TRPGとして名高い『ソード・ワールドRPG』。そのゲームシステムを継承し、ソード・ワールドノベル『死せる神の島』をベースにしたシナリオを組み込んだのが『ソード・ワールドSFC』だ。

このゲームは、登場人物の1人ひとりの話し方が違うとか、会話次第で物語の展開が変わったりするなど、ある意味でリアルな展開は今までのRPGに物足りなさを感じていたヒトにも要注目の1作だぞ！



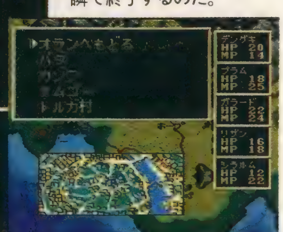
⬆⬅1つのシナリオに数多くのイベントが用意されている。



➡これだけのパラメータを設定して、初めて主人公が誕生するのだ。

⬇種族も、ゲーム展開の上で重要なポイントになるぞ。





⬅TRPGの〝会話を楽しむ〟楽しさを満喫できる。

⬇町と町の間の移動は、一瞬で終了するのだ。

アレクラスト大陸

物語の舞台となるのは「フォーセリア」と呼ばれる剣と魔法の世界。この世界には、数々の謎を秘めた古代遺跡が各所に点在する。そのうちのひとつがこのアレクラスト大陸にあるのだ。



⬆ストーリーを楽しんで欲しいという配慮から、移動は簡略化されている。

©1993 T&E SOFT, グループSNE

まさに"ツボを押さえた"作りが魅力のゲームだ

とくにシステム面で、このゲームはＲＰＧの原点に戻って、それをさらに追究している。初心者にはやさしく、上級者にはさらに楽しめるように配慮されており、おもしろさの"ツボを押さえ"ているといえる。例えば、ムダな戦闘をはぶき、ストーリーや会話を楽しめるような仕掛けがゴマンと用意されていたりと、ＲＰＧフリークの心をゆさぶるのだ。ここでその一部を紹介しよう。

ツボ1 細かなキャラクター能力設定

主人公をはじめ、ゲーム中に登場するキャラクターには細かな能力パラメータが設定されているぞ。このパラメータはそれぞれが微妙に関係しており、いろんな数値の総合値でそのキャラの能力が決定されるのだ。



⬆それぞれが細かなパラメータを持ち、ひとすじなわではいかない深みを感じる。

ツボ2 会話に重点を置いたマルチトークシステム

町の人々との会話や、冒険する先々での会話によってストーリーがどんどん変化していくのがマルチトークシステムだ。このシステムにより、同じシナリオでも複数の違った展開が期待できるようになっている。



⬆同じ場面でも、会話によって展開がまったく異なったりするのだ。

ツボ3 タクティカル・コンバットで戦略性UP

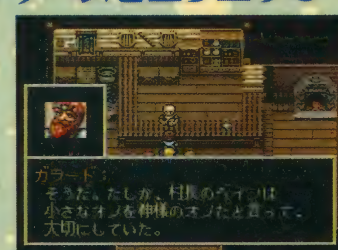
町と町の移動時には、戦闘は基本的に行われない。ダンジョン内などで敵と遭遇すると、その場が即、戦場となるのだ。障害物を利用して飛び道具をよけたり、物陰に隠れて敵の一団をやり過ごすこともできるぞ。



⬆状況を素早く判断し、それに応じて戦略を組み立てることができる本格派バトルだ。

ツボ4 NPC(ノンプレイヤーキャラ)がゲームを盛り上げる

パーティは最大6人で構成される。シナリオによって冒険に参加できる人数が異なる。また、誰を仲間にしているのかによってゲームの展開がやさしくなったりすることもあるので、仲間選びが非常に重要なんだ。



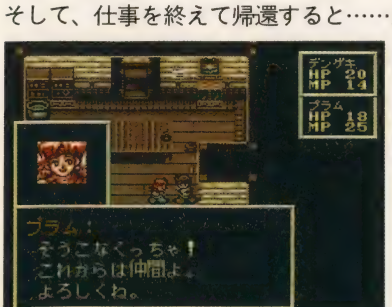
⬆人間味あふれるキャラクターがワンサカ登場し、ゲームを盛り上げてくれるのだ。

シナリオは、実に"20"!! 長く遊べる1本だぞ

このゲームに用意されているシナリオは全部で20。この20ものシナリオが組み合わさって１つの大きな物語になっている。シナリオスタートすると、まず道具屋のおやじからの依頼を受け、必要なメンバーを集めて出発。そして、仕事を終えて帰還すると……。



⬆おやじから依頼を受け、主人公は冒険に出発することになる。



⬆シナリオごとに工夫して、自分なりのパーティを編成しよう。



⬆いくつかのイベントも同時にこなさなければいけないときもある。



⬆見事目的を達成すれば、いろんないいことが待っているかも。



エアマネジメントII 航空王をめざせ

今や世間は不況の嵐。しかしゲームの世界ではそんなこと関係ない！　自分の航空会社を世界一の規模にするという、夢のあるビジネスシミュレーション第2弾がこのゲームだ。前作とはちょっと違う趣向を用意して、キミの挑戦を待っているのだ。前作をクリアした人も、航空会社に憧れる人も要チェックの1本だ！

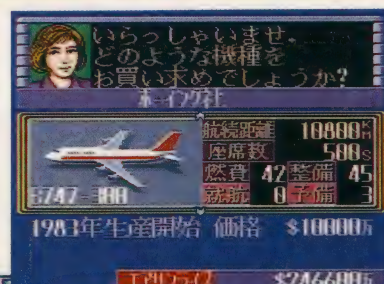
SFC	4月2日発売		
	SLG	8M	Ⓑ
	光栄		￥12,800

頼れるブレーンとともに航空王を目指せ！



⬅4種類のシナリオも個性的でイイ。

ライバル社がひしめく航空業界で、再びトップを目指せ！　会社の社長となってコマンドで命令を下し、業績を上げていくという基本システムは前作とほぼ同じだが、今回は新しくエリアの概念が取り入れられている。これは世界を東南アジア、北アメリカなど7つのエリアに分け、そのエリア内に本社か支社があって初めて細かい航路をのばせるようになるというシステムだ。だからどこにエリア間の航路を開設し、どこに支社を建てるかというのが重要なポイントとなってくる。おまけに前作はホテルだけだった事業経営も、パビリオン、レジャーランド、シャトルバスなど種類も増加。消費者がどんなレジャーを望んでいるのかくわしい情報をつかまないと、赤字続きで経営困難、なんてことになる。キミの決断力で他社をけ落とせ！



⬇事業の種類が増えて、時代を読む力が問われるようになった。

⬅燃費、航続距離を見て使用機種を選ぶ。気分は社長！



⬅支社を建てれば、そこから航路を次々に開くことができる。





社長の命令は絶対！ でも会社はつぶさないように

ＳＦＣのスイッチを入れた瞬間からキミは社長となる。しかし、部下がハイハイ言うことを聞くのをいいことにトンチンカンな命令を下していたのでは、やる気まんまんのライバル社にすぐお客を奪われてしまうだろう。ここで紹介する10種類のコマンドの中で、特に重要なのはやはり会議コマンド。ここでこれからどんなことをしたらいいのか聞いて、的確な命令を出すように心がけよう。

航路



新しく航路を開設するコマンド。しかし離陸する都市と着陸する都市に、スロットと呼ばれる空港使用権が必要なのだ。

設定



現在運航中の設定を変更する。使用機種、運賃、便数などを、搭乗率にあわせて変えるようにしよう。運賃が高いとお客が減るかも。

交渉



空港でスロットを確保したり返却したりするコマンド。キミの部下が一定期間出張し、希望するだけのスロットを得てくるワケだ。

売買



航空機を発注したり売り払ったりするコマンド。メーカーや機種によって性能が違うので、各航路に合ったものを選ぶようにしよう。

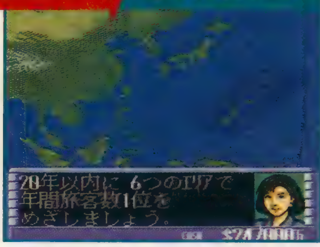
©光栄

ゲームの流れと情報をまずつかめ！



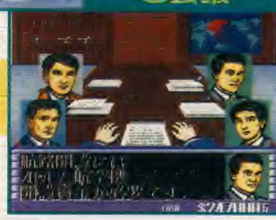
会社経営というと難しそうだが、流れさえつかんでしまえば、あとはキミのアイデアしだいで会社はいくらでも大きくなる。ここでは序盤の流れを追っていくので、経営のコツがどこにあるのか覚えてほしい。大切なのは情報をいかにして利用するかということと、少しの失敗ではくじけない忍耐力だ。キミの会社の飛行機で世界中の空港が埋まるようガンバろう！

START 会社設立



➡最初に勝利条件などが示される。期限つきだからノンビリできないぞ！

まずブレーンと会議



➡基本的なことからまず学習。なるほどね……。

イベント こんな情報が



➡それならサイパンに航路を引けばもうかるハズ。

サイパンで交渉



➡そこでさっそくサイパンにスロット確保に向かわせた。ガンバってくれよ。

国内線を出したが……



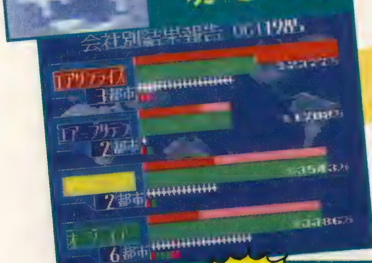
➡東京ー札幌間にも航路開設。はたして結果は？

本拠地を充実



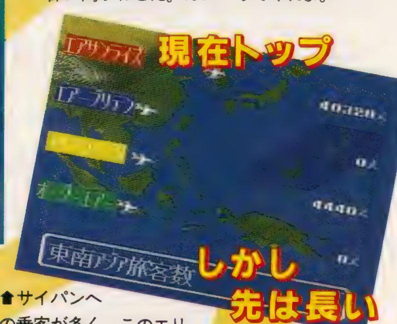
➡交渉の間に日本での収入増加をはかってみた。

赤字だ！



➡なんと！報告ではかなりの赤字が出てしまった！ヤバイぞ。

現在トップ しかし先は長い



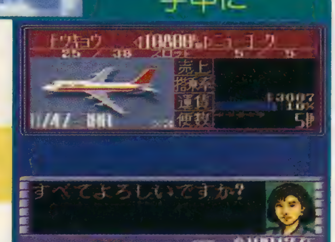
➡サイパンへの乗客が多く、このエリアでは業績トップ！

強運 しかし他国でスロット確保



➡しかしサイパンでスロット確保。わが社の躍進はこれからなのだ。

ニューヨークも手中に……



➡あこがれのニューヨークにも航路を開設だ。

ライバルを追い抜け！



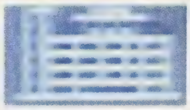
➡結果はご覧の通り！これだから社長はやめられない。もっと会社を大きくするぞ！

投資



整備、広告、サービスなど、必要経費にどれだけ投資するか決定する。整備などは手を抜くと、事故を起こすことも……。

事業



航路の通じている都市で、パビリオン、ホテルなどを購入、売却する。事業によってはキャンペーンで収益を上げることもできる。

支社



支社の建設、撤去を行うコマンド。支社がないと、他のエリアでは航路をのばせないので、このコマンドにはお世話になる。

キャンペーン



手持ちの航路と事業を関連させたキャンペーンを行う。成功すれば、乗客は増えるわ事業はもうかるわでもう大変。でも失敗もアリ。

会議



部下たちの声を聞くコマンド。新航路、新事業、運賃などについて、的確なアドバイスをしてくれる。信用していいぞ。

情報



各航路の状況、使用機種、経営状態などを確認するコマンド。チェックして問題があるようならすぐにでも手を打とう。



龍騎兵団ダンザルブ

シナリオを『BURAI』の飯島健男氏、そしてキャラデザインを『プリンセスメーカー』のガイナックスが担当する、新感覚SFファンタジーRPGの登場だ。

SFC	4月下旬予定	
RPG	8M	Ⓑ
ユタカ・バンダイ	¥9,500(予)	

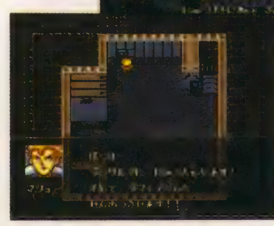
オーバル軍とダマイア軍の戦いを描くSFファンタジーRPG



巨大メカ、スーパーモノロイドに乗り込んで戦う少年の活躍を全15章構成で描いたのが、この『龍騎兵団ダンザルブ』だ。舞台は荒廃した近未来。そこではオーバル軍とダマイア軍という2つの勢力が戦いを続けていた。そのオーバル軍兵士訓練所にいる1人の少年、マシュー・ロビンに悲報が届くところから物語は始まる。それは、ダマイア軍によって彼の父と兄が殺され、更に母と妹が連れ去られたというショッキングな内容だった。しかしマシューは悲しみを乗り越え、オーバル軍の精鋭部隊ダンザルブに入隊して、ダマイア軍と戦う決意を固めるのだ！



➡兵士訓練所の校長ボブから家族の悲報を伝えられるマシュー。



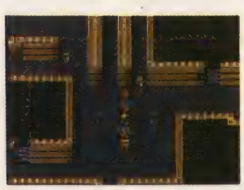
⬅父と兄の仇をうつために、ダンザルブへの入隊を決意する！

全15章仕立てのミッションをクリアしよう

『ダンザルブ』のストーリーは、全15章からなるミッションによって構成されている。それぞれのミッションごとに、与えられた目的があり、それをクリアすれば次のミッションに進むことができるのだ。今回はミッション6までのあらすじを紹介。様々な任務を順番にクリアしよう！

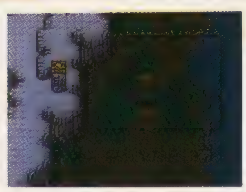
MISSION 1 初めての任務

マシューがダンザルブに入隊すると同時に、セルダー司令官から緊急指令が。ダマイア軍に襲われた補給基地を奪回するのが今回の任務だ。がんばれ、マシュー！



⬅5人パーティで基地に乗り込もう。

MISSION 2 死守せよ！レッドドラゴン

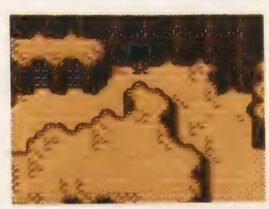


⬅コンテナとの合流地点まで急ぐのだ。

ダンザルブに待望のスーパーモノロイド、レッドドラゴンがやってくる！　だがその輸送コンテナがダマイア軍に狙われているという情報が……。ドラゴンを守れ。

MISSION 3 クラト鉱山に潜むもの

ここでの任務は数年前閉鎖されたクラト鉱山での作業用ロボットの反乱の原因を調査すること。鉱山の最深部でマシューが出逢った、ナゾの人物とは……？



⬅鉱山内部は複雑に入り組んでいる。

© PANDRA BOX・GAINAX 1993 © YUTAKA 1993

巨大メカに乗って戦う精鋭部隊、それがダンザブルだっ……!

ダンザルブ隊は、オーバル軍の精鋭を集めた最強部隊だ。メンバーは年齢、国籍、性別などはバラバラだが、必ず何かの特技を持っているのが特徴。彼らは司令官セルダーの指令に従い、巨大メカ、スーパーモノロイドに乗ってダマイア軍を相手に大暴れするぞ! 今回はその中の、主人公であるマシューを含む3人を紹介しよう。

ダンザルブ隊のメンバーたち



マシュー・ロビンです。まだ半人前だけど、がんばります。

マシュー・ロビン

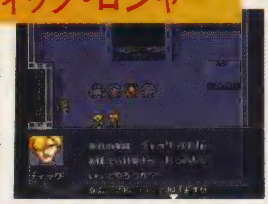


➡マシューは真面目で正義感が強い。



俺はディックだ。マシューみたいなひよっこの相手は疲れるぜ。

ディック・ロジャー

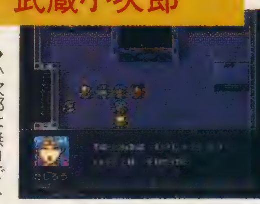


➡軽くて女性にモテるディック。



私の名前は武蔵小次郎。言うことはそれだけだ……。

武蔵小次郎



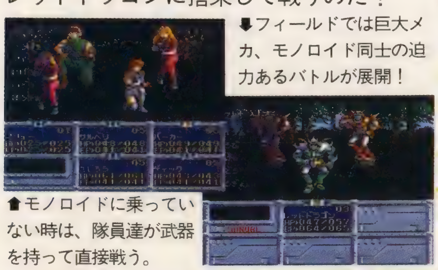
➡小次郎は無口でストイックな男だ。

バトルはスーパーモノロイドと人間の2タイプが楽しめるぞ

戦闘はコマンド入力型。人間が武器で戦うタイプと、スーパーモノロイドに乗って戦うタイプがあって、状況や場所に応じて使い分ける事が戦略のカギだぞ。マシューは亡き父が作り上げたスーパーモノロイド、レッドドラゴンに搭乗して戦うのだ!



⬅レッドドラゴンの胸のハッチが開くと、中に操縦席が。



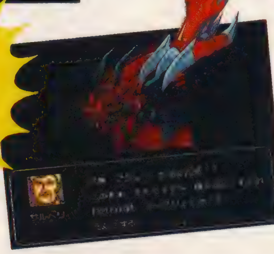
⬇フィールドでは巨大メカ、モノロイド同士の迫力あるバトルが展開!

⬆モノロイドに乗っていない時は、隊員達が武器を持って直接戦う。

マシューがレッドドラゴンに乗り込んだ!



レッドドラゴンだ!



⬅これがマシューの父が残したスーパーモノロイド、レッドドラゴンだ!

スーパーモノロイドとは?

スーパーモノロイドはオーバル軍のモノロイド研究所で作られた戦闘用巨大ロボットだ。レッドドラゴンの他にもいろいろな種類があるぞ。



MISSION 4 クランド鉄橋攻防戦

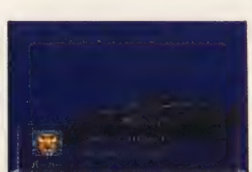


⬅敵はダマイア軍のバンブー・ジャンゴだ。

ダマイア軍の五将星、バンブー・ジャンゴがクランド鉄橋に爆弾を仕掛けた。暗証番号を解かなければ、爆弾が爆発してしまうぞ! 急げ、マシュー!

MISSION 5 クリシュナ救出作戦

オーバル軍の重要人物がダマイア軍の収容所に送られたという情報をつかんだダンザルブ隊。だがそこには、ダマイア軍の五将星アマンダ・ローズの手下が……。



➡重要人物、クリシュナとはいったい何者?

MISSION 6 迷いの森ロムゾ

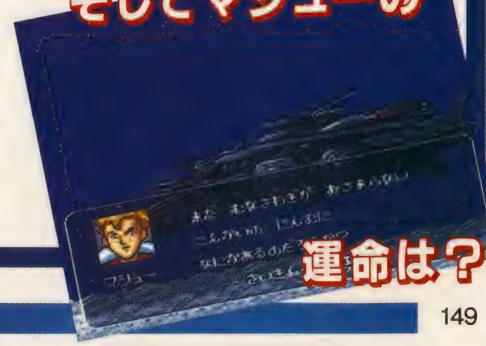
通称〝迷いの森〟と呼ばれるロムゾ森林地帯に墜落した細菌兵器を、ダマイア軍が狙っている! 早速兵器を積んだ輸送機の捜索に出撃するダンザルブ隊。そんな中で、マシューはなぜか今回の任務に妙な胸騒ぎを覚える。森の中でマシューを待ち受けるものは一体なんなのだろうか……。



⬅輸送機の捜索が今回の任務だ。

⬇マシューの胸騒ぎの原因は……。

そしてマシューの運命は?





Solstice II
ソルスティスII

魔法師シャダックスによってもたらされたガラドニア王国の平和。ところが、シャダックスの弟子、ソニアが古代の魔法を使って反乱を起こしたのだ！　シャダックスの息子、グレンダールはソニアに捕らわれた父を助けに旅立つが……。

SFC	夏発売予定		
	A・RPG	8M	Ⓑ
	EPICソニー		価格未定

グレンダールは、未知の世界で真の魔法師になれるのか？

３Ｄの立体マップ中を探検するＡ・ＲＰＧのパート２が、この『ソルスティスII』。ファミコンで発売された前作のシステムを受け継ぎながら、さらにバージョンアップしての登場だ。３Ｄ独特の操作に慣れてしまえば、まるでパズルのような迷宮のトリコになってしまうゲームだぞ。

魔法師としてまだ半人前の主人公・グレンダール。彼に課せられた使命は、６つの王国の地下ダンジョンに眠る武器と魔法を手に入れ、謀反者ソニアを倒すこと。だが〝トークン〟というアイテムを12個すべて集め、ソニアの手下である各王国のボス・ガーディアンを倒さなければ先へは進めない。待ち受ける敵どもを全滅させ、みごと父を助け出したときに、グレンダールは真の魔法師となれるのだ！

武器と魔法で敵と対決!!

ナイフ

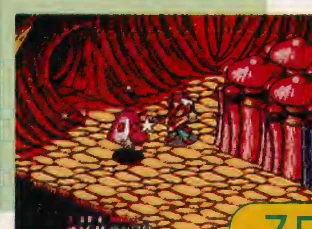
➡連射ができるのだが、威力は弱いのだ。

シュリケン

➡そこそこの威力で連射もきく有効な武器。

ヒール

⬅魔法力とひきかえに体力をある程度回復。

スロウ

⬅一定時間敵の動きを鈍くする魔法。

トラップを切り抜けろ


⬆鉄格子をタイミングよくくぐり抜けるのだ。

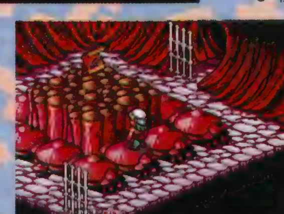

⬅針山に触れただけで、入口に戻されてしまうぞ。

アイテムを手に入れなければ始まらないのだ

スタート時には、グレンダールはなにも持っていない。まずは、武器を手に入れよう。それから、ダンジョンの中をくまなく歩いて回り、敵をやっつければアイテムが出現することもあるぞ。


⬅魔法力や体力を回復してくれるアイテムも隠されている。


⬅ダンジョン内にあるトークンはすべて集めよう。ガーディアンを倒せ！


➡魔法や武器も隠されていることがある。取り逃すと先に進めないぞ。

要チェックだ！

©1993 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

地下と地上、2つの世界がグレンダールを待ちうける！

地上 広大なフィールドでダンジョンの入口を捜せ

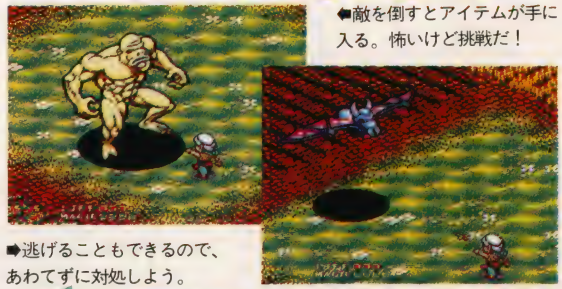
地上には大陸ごとに王国が存在しており、王国と王国との間には橋が架かっている。だが、巨大な雲が行く手をはばんでいるのだ。地下にいるガーディアンを倒すと雲が消え、次の王国に進むことができるぞ。

地上でも敵はウヨウヨ歩き回っていて、それに触れると巨大な敵との一騎討ちになる。倒せばアイテムが手に入るぞ。



➡Ⓛ Ⓡボタンでマップがぐるぐる回転してしまうのだ。

巨大な敵との戦い


⬅敵を倒すとアイテムが手に入る。怖いけど挑戦だ！

➡逃げることもできるので、あわてずに対処しよう。



⬆ガーディアンを倒さないと、橋の上で雲に邪魔されて先に進めないのだ……。

最後の王国をめざせ!!


古代調のステージやまるで生物の体内のようなステージ、海底ステージなど、ソニアの手先はそれぞれ6つの王国に潜んでいる。ソニアのいる最後の王国はいったいどこにあるのか？

地下 立体の世界でトークンを求めて戦うのだ

地上のところどころにあるつぼのようなものがダンジョンへの入口。王国ごとにダンジョンは１つずつあるが、中は障害物などで仕切られているのだ。ダンジョン内をうろつくモンスターを倒したり、トラップをうまくかわしてトークンを集め、ガーディアンの部屋へ向かうのだ！

入口はここだ



ヒュ～





出るときはハシゴでOK

3Dの感覚をみがけ

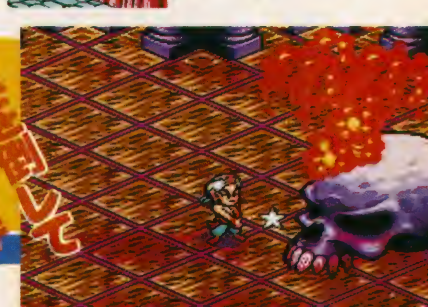

⬅陰に隠れて見えないところでも、通過できるところがいくつかある。青い塔の向こう側が通れるのだ。

➡高低差があるところでは、距離感が大切になってくるのだ。モンスターにも気をつけて飛び移れ！

敵を倒して活路を開け！



ボスを倒して魔法を入手



イースⅣ MASK OF THE SUN
マスク オブ ザ サン

SFC	発売日未定		
	A・RPG	12M	Ⓑ
	トンキンハウス		価格未定

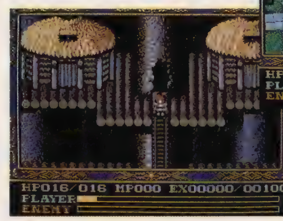
メーカーからの一言
アドルの4度目の冒険！　あのリリアも再び登場だ。ＳＦＣの『イースⅣ』にご期待ください。

赤毛のアドルが2年ぶりに帰ってきたぞ



パソコンなどあらゆる機種で大人気のアクションＲＰＧ『イース』シリーズの最新作がついに登場するぞ！　外伝的位置づけだった『Ⅲ』とは異なり、ゲームシステムやストーリー背景などは『Ⅰ、Ⅱ』を踏襲。ファンにとってはすっごく嬉しい〝完全続続編版〟だぞ。今回の注目すべ登場人物は、運命を背負った敵役、そして個性的な３人の美少女キャラだ。こりゃ楽しみ。



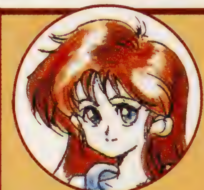


⬆『Ⅰ』『Ⅱ』でおなじみの斜め見下し型の画面。
⬅今回はどんな冒険になるんだろう。楽しみだね。

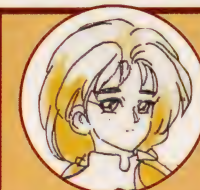
アドル・クリスティン
勇気と正義感と好奇心を原動力に冒険の旅を続けるという、デキすぎた若者。今回は大陸南部のセルセタ地方へ向かうが……。



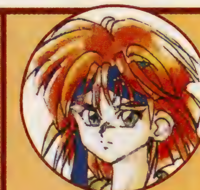
ドギ
Ⅱ、Ⅲで大活躍したデストロイ兄ちゃん(?)。アドルとは親友の仲だ。



リリア
控え目でおとなしいが、思い詰めると何をしでかすかわからない少女。

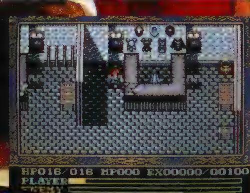


カーナ
樹海北部の放浪の一族の女。樹海レンジャー組合の若きリーダーだ。



リーザ
有翼人を代々護ってきた高原の村の長老の孫娘。かなり薄幸そう。

セルセタの樹海に潜む悪を倒せ！

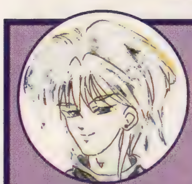


◎アイテム類も充実しているのだ。



➡戦闘も『Ⅰ』、『Ⅱ』のシステムを踏襲。

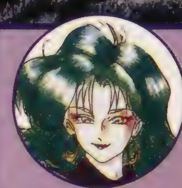
エステリアでの冒険から半年。少年冒険家アドル・クリスティンは、救いを求める「瓶詰めの手紙」を見つけたことをきっかけに、樹海に覆われたセルセタ地方に足を踏み入れる。謎の遺跡、赤く染まった湖、古代の英雄伝説、そして古代超文明の鍵を握る有翼人がアドルの前に立ちはだかる。そして事態は思わぬ展開に……。



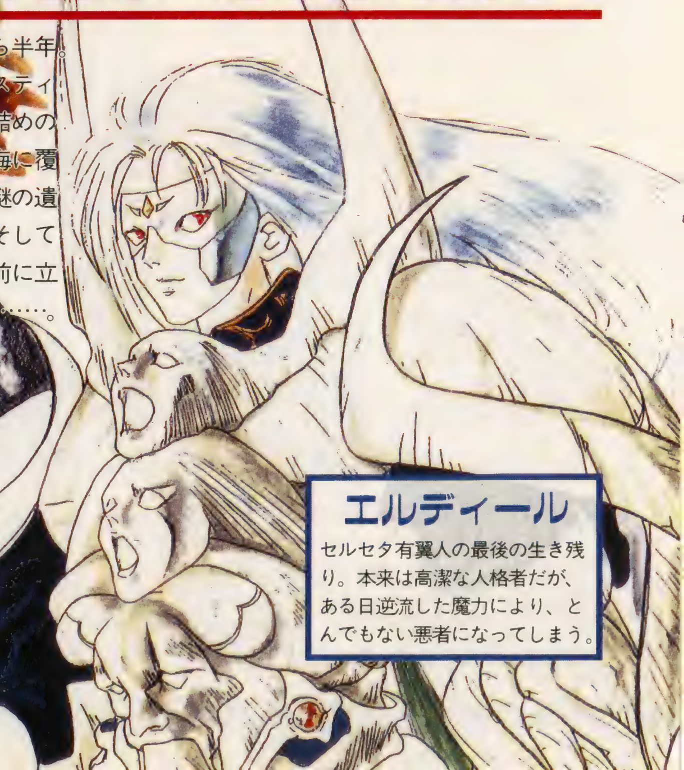
グルーダ
闇の一族の若きリーダー。世界征服を企む、本編最大の欲張りさん。



ガディス
グルーダの側近。怪力&残虐というから、安全な人のわけがない。



バミー
同じくグルーダの側近。狡猾で残虐だが、お色気は捨てがたい(?)。



エルディール
セルセタ有翼人の最後の生き残り。本来は高潔な人格者だが、ある日逆流した魔力により、とんでもない悪者になってしまう。

© 日本ファルコム　TONKINHOUSE

ウイングコマンダー

SFC	6月発売予定		
	STG	10M	P
	アスキー		¥9,800

メーカーからの一言
地球軍のパイロットとして宇宙戦に参加する3Dフライト&コンバットシミュレーターだ。

異星人との戦争で勲章をいっぱいもらっちゃおう！

敵機と戦うアクションシューティングの迫力と、SF映画ばりのストーリー展開(しかもマルチシナリオ！)が楽しめる『ウイングコマンダー』の登場だ。オリジナル版は、アメリカで大ヒットし日本でも高い評価を受けているパソコンソフト。SFC版も同様に期待できるはずだ。

プレイヤーは、ヴェガ星域を奪回すべく派遣された宇宙母艦「タイガースクロー」に搭乗して、地球連合軍の新米パイロットとしてゲームに参加する。仲間のパイロットから情報をもらったり、シミュレーターで練習を積んだりして、パイロットとしての能力を高めよう。最初のうちは指定区域の偵察などの簡単な任務だけど、階級が上がれば、より高度な任務を命じられるようになるのだ。



⬆本当に戦闘機に乗ってるような気分になるね。手も見えるし。

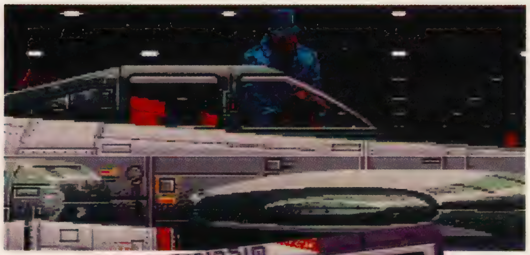


⬅任務の種類はたくさんある。ただ敵機を倒せばいいわけではない。

➡敵を撃破すると、メインモニターいっぱいに爆発パターンが。

戦闘機はなんと4種類あるのだ

プレイヤーが操縦する戦闘機は「ホーネット」「レイピア」「シミター」「ラプター」の4種類。任務によって搭乗する機体が決まっているので、性能の違うそれぞれの機体を乗りこなすテクニックが要求される。最低でも、与えられた任務をこなせるぐらいにはしておきたいね。ちなみに、任務が無事に達成されたかどうかで、以降の戦況や任務が変化するようになっているぞ。





⬅それぞれスピード、加速性能、装備などが異なる。



⬅任務は担当の士官からもらおう。ハイハイわかりました。



登場人物も豊富ですよ



各任務は常に2機が組になり、通信機で連絡を取りながら行うようになっている。パートナーには射撃がうまい、大胆な戦法を取りがちなど、個性的なメンツが揃(そろ)ってるので、戦闘時にうまく利用しよう。



⬆パートナーは日本人女性パイロットの「スピリット」、など全部で8人だ。敵軍にも個性を持ったパイロットがいる(通信での会話可)。

©ORIGIN Systems,Inc. /ASCII

スーパーエアダイバー

SFC	7月発売予定		
	STG	4M	——
	アスミック		価格未定

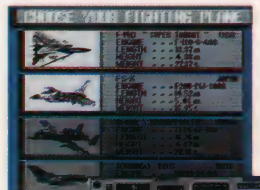
メーカーからの一言

話題のD・S・P搭載で超音速ドッグファイトが実現！　現在の完成度は70%ぐらいです。

超高速ドッグファイト・シミュレーションが楽しめるのだ!!

プレイヤーは、パイロットとなって超音速戦闘機を操り、過激な空中戦をクリアして敵基地を爆撃！　シューティングの要素がふんだんに盛り込まれたシミュレーションがこの『スーパーエアダイバー』なのだ。

西暦20XX年、国籍不明の戦闘機が突然領空を侵犯して、破壊活動を始めた。その侵攻をくい止め、正体を暴くのがプレイヤーに与えられた使命だ。４機の戦闘機を目的に合わせてうまく運用することが重要になってくるぞ。自由自在に機体を操り、すべての任務を果たすのだ！



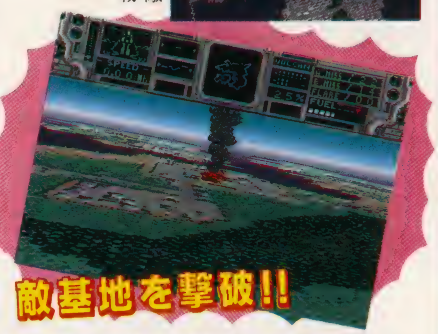
⬅４タイプの機体の中から、任務に応じてセレクトするのだ。



➡スリリングな敵の戦闘機との交戦もあるぞ。



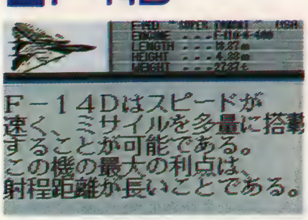
⬅最新鋭機で大空を駆ける！　D・S・Pチップ搭載で高速バトルが楽しめるのだ。



目的に合わせて選択できる4種類の機体

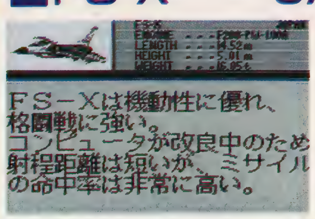
自機は下の４機から選べる。いずれも各国の最新鋭戦闘機・攻撃機ばかり。積み込むことのできるミサイルは、サイドワインダー、スパロー、ナパーム、マーベリックの４種類。機種ごとにそれぞれ積み込める量が決まっているので、よく考えて搭載だ。

■F-14D——USA



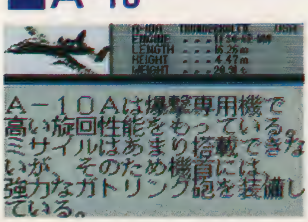
驚異的な移動速度、射程距離を誇るアメリカ主力艦載機。武器重量規制7500kg。可変翼を採用しており運動性能も高い。

■FS-X——JAPAN



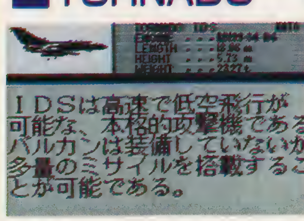
日米共同で開発された機動性に長けた戦闘機。機体が軽く、格闘戦に威力を発揮する。武器重量規制は、5500kg。

■A-10——USA



アメリカ軍主力攻撃爆撃機。機首に装備されたガトリング砲が強力。旋回性能の高さが魅力だ。武器重量規制は6800kg。

■TORNADO——NATO



高い運動性能を誇るNATOの主力攻撃機。高速低空飛行を得意とし、多量のミサイルを搭載できる。武器重量規制9900kg。

5つの任務を遂行せよ

プレイヤーに与えられる任務は５つ。どれも手ごたえのあるものばかりだ。ここでミッション１・２を紹介しよう。

Mission 1　敵戦闘機編隊を迎撃

正体不明の敵戦闘機群をレーダーで捕捉し、ミサイルで撃破せよ！　敵のエースパイロットとの交戦もあるので、燃料の残りには注意。



⬅敵をロックオンしたら、すぐにミサイルを発射！　燃料の残りが重要になる。

Mission 2　敵前線基地をピンポイント攻撃

視認飛行で敵の前線基地に接近し、目標をピンポイント爆撃せよ！　低空時の失速に気をつけないと墜落するぞ。



⬅危険の伴う低空飛行で、敵の基地に接近して爆撃だ！　前線基地を破壊するのだ。



©1993 ASMIK

アクションパチ夫

SFC	4月9日発売	
ACT	8M	——
ココナッツジャパン	¥9,500	

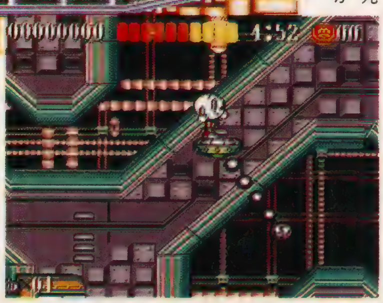
メーカーからの一言
パチンコでおなじみのパチ夫がアクションゲームに初挑戦！ 跳んだり転がったり大興奮だよ。

パチンコ星のヒーロー、パチ夫くんがアクションゲームで大活躍！

パチンコゲームで名高いパチ夫くんシリーズの最新作は、なんとサイドビュー形式のACT！ 歩く・走るだけでなく、転がって移動もできるパチ夫くん。グルグル回転しながら体当たりして敵をなぎ倒し、ガンガン進んでいく……。そんな元気いっぱいのパチ夫くんが、所せましと大活躍のゲームなのだ。



⬅パチ夫くんの攻撃方法は、丸くなって敵にアタックするのが基本なのだ。



➡今までのシリーズと異なり、今回は飛んだり跳ねたりと忙しいパチ夫くんなのだ。

パチ夫くんのしぐさがイカスのだ



⬆✚ボタンを左右に押し続けるとやがて走り出す。トラップに触れるといきなり死んじゃうから注意して進もう。



⬅✚ボタンを反対に押すと急停止だ。多少すべるので注意。



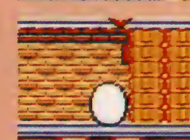
⬆✚ボタンを下に押すと丸くなる。このまま移動可能だ。



⬆ジャンプして攻撃！ で敵をやっつけるのだ。



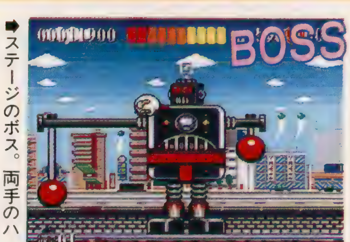
⬅やられちゃうとナサケナイ姿になっちゃうのだ。



⬅勢いをつければ、ブロックを破壊可能。

銀河帝国の野望を打ちくだき、仲間のみんなを救うのだ

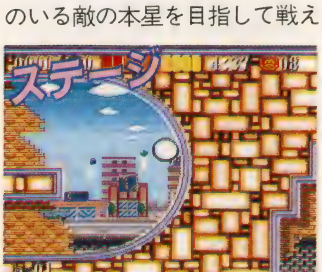
地球への出張からパチンコ星に帰ってきたパチ夫くん。ところが、パチ夫くんの仲間が銀河帝国にさらわれてしまったというのだ！ 銀河の星々に捕らえられた仲間を救出するために戦う決心をしたパチ夫くんを、たくさんの敵やトラップが待ちうけているぞ。どんな困難をも乗りこえて、銀河帝国のボス・銀河皇帝スーパーティルトのいる敵の本星を目指して戦え！ パチ夫くん!!



➡ステージのボス。両手のハンマーを振り回してくるぞ。



⬅銀河系の星々を敵の本星を求めてさまようことになるのだ。



⬅同じステージの中でも、いくつかルートが選択できる。上の方ほど難易度が高いようだ。



⬅ボスを倒すと敵に捕らわれている仲間を解放できる。一体何人助ければいいのだろう？



©1993 COCONUTS C-DREAM

The麻雀・闘牌伝

SFC	4月16日発売	
ETC	8M	Ⓑ Ⓜ
ビデオシステム		¥8,900

メーカーからの一言
リアルな点数計算＋２人打ちのスピーディーな展開。究極の本格的マージャンです。

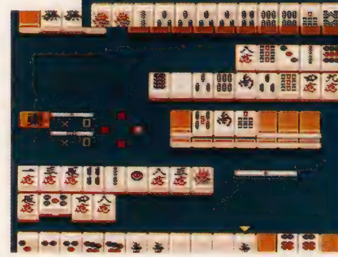
4つのモード、11人の個性的な雀士がキミを待つ



リアル、そしてスピーディな展開の本格２人打ち麻雀ゲームの登場だ。モードは、ストーリーに従い敵と対戦する闘牌王、個性的な雀士から相手を選んで戦うフリー対局。そして11人の雀士と総当りで戦う実戦麻雀とトーナメント方式の麻雀大会の４つ。闘牌王とフリー対局では、必殺技やアイテムを使った技が乱れとんで、ゲームならではの麻雀が楽しめる。実戦麻雀と麻雀大会は、アイテムなしのリアルな本格派。自分の実力が試されるモードだぞ。



➡本格的なリアルな麻雀も楽しむことができるのだ。

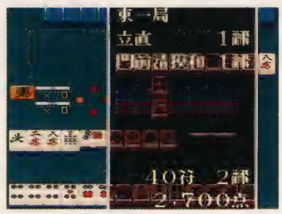


⬅半荘（ハンチャン）が終了すると、オマケゲームのギャンブルが。



➡実戦麻雀は11人のキャラと対戦だ。

⬆フリー対戦なら四天王同士の戦いなんてのも可能なのだ。

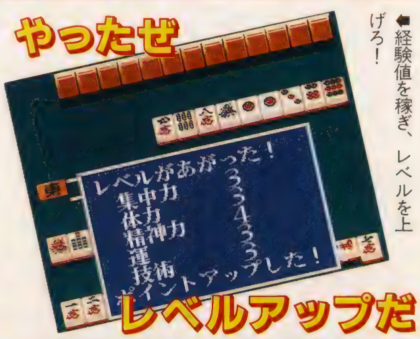


➡麻雀大会。優勝するとちょっとしたイイことが。

ストーリーを楽しむ闘牌王モード

麻雀界の王、闘牌王を倒すため１人の若者が立ち上がった。しかし闘牌王と勝負するには、９人の強敵雀士を倒さなくてはならない……。

このモードでは、雀士に精神力や体力など細かい能力値が設定されている。長時間麻雀を打っていると疲れて体力ダウンしたり、勝負に勝てばレベルアップしたりもするのだ。



⬅経験値を稼ぎ、レベルを上げろ！

恐怖の四天王出現

登場してくる雀士たちはどいつもクセのあるヤツばかり。その中でも四天王と呼ばれるこの４人はすっごく強力。アイテムと同じ効果のある卑怯な必殺技をビシバシ使ってくるのだ。

伊達 万丈
本業は映画俳優。牌交換、体力回復などの必殺技を使い、パズスの像などのアイテムを持つ。





二階堂 麻里
職業ファッションモデル。敵牌透視などの必殺技の他、体力回復薬を２つも持っている。

土御門 凱
なんと式神を操る陰陽師。気を吸ったり、ツモを念じたり、不気味な必殺技を使ってくる強敵だ。





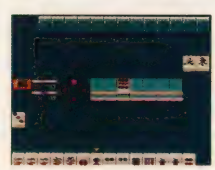
不動 拳
職業は武道家。牌交換、力強いツモなどの必殺技、一色積み込みＬ２など強力アイテムを持つ。

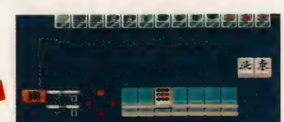
80種類のアイテムを使いこなそう

闘牌王とフリー対戦モードでは、なんと80種類以上のアイテムが登場。対戦で減った体力を回復したり、敵の牌を透視したりすることができるのだ。半荘（ハンチャン）終了時のギャンブルやアイテムショップで手に入れることができるぞ。



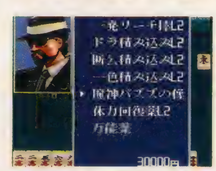
⬆勝負の後に来ることができるアイテムショップ。強力なアイテムほど値段が高い。高い得点で上がってたくさん稼いでおこう。





必殺、敵牌透視

敵の牌がまる見えだ。これなら絶対勝てそう。





魔神、パズスの像

“パズスの像”は相手の体力と精神力を奪うアイテム。

©VIDEO SYSTEM 1993

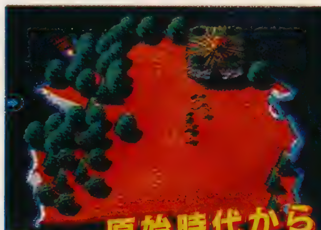
メガロマニア 時空大戦略

SFC	発売日未定		
	SLG	8M	Ⓑ Ⓜ
	イマジニア		価格未定

メーカーからの一言
シミュレーションゲーム初心者の方でも充分に楽しめる内容です。乞うご期待!!

原始時代から超未来まで、神々の争いは果てしなく続いていくのだよ

欧米で大ヒットした英国産の新感覚ＳＬＧが日本上陸だ。宇宙に新しく生まれた惑星の神になるべく、４人の神が時代を超えた壮絶な戦いを展開する。神達は、それぞれ自分を信仰する人間達を操り、彼らの文明を発展させたり、攻撃を指示することで敵の神を信仰する人間達を滅ぼすんだ。初めは石器で戦っていた人間達も、神の恵みにより最後はＵＦＯを操って大戦争をするようになるぞ。



⬆原始時代。人間は最初、石やパチンコで戦っている。文明度が上がれば弓、槍などの武器が発明されるぞ。

⬇中世まで時代が進むと、石弓や戦車など、進化した武器が出現するのだ。

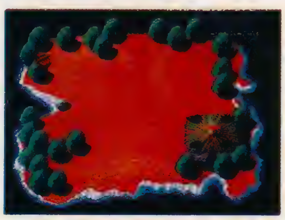




⬆ＵＦＯやレイガンの飛びかう最終戦争。ここで勝利した神がこの惑星の神になるんだ。

敵よりも高い文明を持つことが勝利の条件だ

➡最初はこんな所に人間が住んでいる。



神々の戦いは10の時代にわたって繰り広げられる。それぞれの時代には発展させる文明の限界が決まっていて、敵より早く文明を熟成させた種族が勝利を収めるんだ。惑星には３つの島があり、各時代ごとに全ての島を自分の種族の物にすれば勝利。そして９つの時代を勝ち抜くと、超未来の最後の決戦の幕が開くのだ。

1 まずは発明コマンドを実行

神様が指示できるコマンドは全部で８つ。だけど初めからすべて実行できるわけじゃない。まずは自分の種族の文明度を上げなきゃならないのだ。そのためには発明コマンドを選び、城防御、攻撃武器、防御武器の３つの発明を行おう。文明度が上がると、城が高い文明の建物に変化していくぞ。

⬇発明開始！　さあ、ガンバルぞ。



⬆文明が進んで、建物も白亜の城に進化したぞ。ありったけの発明を実施しよう。

2 発掘すれば新しい発明も

発明コマンドを実施したら発掘コマンドを見てみよう。今までになかった鉱物が出現してるぞ。鉱物を発掘する人間を割り振り、発掘を始めよう。新しい材料は新しい発明品を生むのだ。今まで以上に強い武器や頑丈な城が作れるようになるぞ。ただし、資源には限界が……。

➡いろんな鉱物が採掘可能に。どんどん掘ろう。

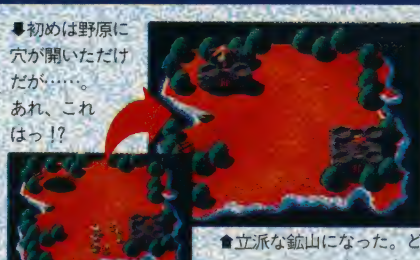


⬅新しい発明ができるようになるんだよ。

3 建設コマンドで鉱山が……

全ての発明コマンドが終了する頃になれば建設コマンドが実施できるようになるはずだ。実行してみると城の隣に鉱山が出現するぞ。どんどん資源を採掘して強力な武器を大量に生産しよう。

⬇初めは野原に穴が開いただけだが……。あれ、これはっ!?



⬆立派な鉱山になった。どんどん武器を生産しよう。

4 準備が整ったら一気に攻撃だ！

文明が熟成したら素早く決戦だ。グズグズしてると相手の文明も発展してしまうのだ。強力な武器で敵種族を滅ぼそう。

➡発明や建設もやり尽くしたぞ。

⬇さあ、戦争だ！



© 1989—1993 Sensible Software and IMAGINEER CO.,LTD. ©1991 Sensible Software.ALL RIGHTS RESERVED

スーパーウィジェット

SFC	発売日未定		
	ACT	8M	――
	アトラス		価格未定

メーカーからの一言
アメリカで大人気のアニメをゲーム化。いろんな姿に変身してステージクリアを目指せ！

地球環境を守る宇宙人!?

地球の環境や動物を守るため、はるかかなたの星からやって来た宇宙人ウィジェット。まだまだ見習いなんだけど、地球での任務を見事に遂行すれば一人前になれるんだ。アイテムを取って、いろんな生物に変身しながらみごと難事件を解決していこう。

8つの状態に変身だ

ウィジェットは4種類のアイテムで、それぞれ特殊能力の違う4タイプの生物に変身できる。さらに同じアイテムを2つ取ると、より強力な第2形態にパワーアップするぞ。

⬇超高速で走ることができるダチョウなんかにも変身。



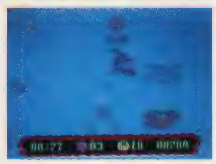


⬆同じアイテムを2つ取れば、さらに強力になれる。

前半5ステージを紹介

STAGE 1
ベジタブルガーデン
お野菜な感じのステージ。ダチョウに変身してね。

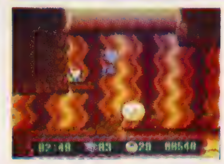


STAGE 2


海の中では、やっぱりヤドカリで進みたい。
ブルービーチ

STAGE 3
ワンダーランド
おとぎの国。マッチョな変身がみょーに似合う!?



STAGE 4


溶岩が熱そう。これがスッピンのウィジェットなのだ。
バルケニックゾーン

STAGE 5
ムーンランド
月が危ない!? 自然の環境を守るためガンバルのだ。



スーパーバトルタンク

SFC	4月23日発売		
	ACT	8M	――
	パック・イン・ビデオ		¥7,800

メーカーからの一言
SFCで本格3Dタンクアクションが遂に登場。臨場感あふれる砂漠の戦闘に酔いしれよう！

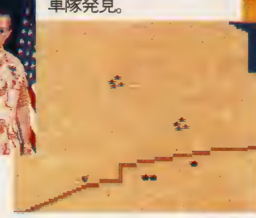
灼熱の砂漠に超ハイテク戦車が吠える!

まだ記憶に新しい国連軍の砂漠の嵐作戦。そんな砂漠の戦車戦がリアルに味わえる3Dタンク・アクションだ。米軍の主力戦車M1A1エイブラムの操縦席を忠実に再現。レーダーで敵を確認しながら360度フルスクロールの大砂漠を疾走しよう。エイブラムの主砲120mm滑空砲をはじめ有線誘導ミサイルや20mmマシンガンなど兵器も充実。簡単操作で楽しさも倍増だ。



⬆攻撃目標を把握して作戦にのぞめ！

⬇レーダー画面で敵戦車隊発見。





⬆M1A1エイブラムの雄姿。アメリカ軍の誇る超ハイテク戦車だ。

360度ぐるっと回って…

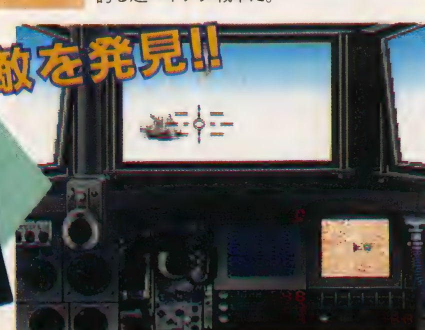
⬇好きな速度に調節すれば勝手に走り続ける。



⬆どこまで行っても砂漠。レーダーを多用しながら進め。

⬇そろそろ敵が近いはずだが……。前後左右に目を配れ！

敵を発見!!



©1993 ATLUS ©1991 Zodiac Entertainment ©1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.／©エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株式会社／
© 1993 PACK-IN・VIDEO CO., LTD.

サージェント サンダースコンバット

SFC	7月発売予定		
	SLG	8M	Ⓑ Ⓜ
	ヨネザワPR21		¥9,800

メーカーからの一言
サンダース軍曹がよみがえる！ 1ユニット＝1兵士のRPGタイプのシミュレーション登場！

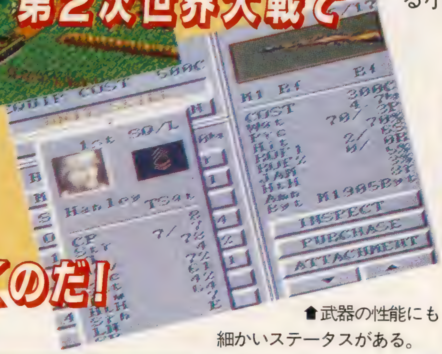
お父さんが燃えていた、あの名作ドラマ『コンバット』がついにSLGに！

第2次大戦を舞台にサンダース軍曹と部下達がナチスドイツと戦う戦争ドラマ「コンバット」。1960年代にアメリカで大ヒットした人気番組がSLGになって蘇った。君はサンダース軍曹になって8人の兵士からなる小隊を編成、ドイツ軍と戦おう。全20本のシナリオは北アフリカ、イタリア戦線を転戦、ノルマンディ上陸作戦へと突入していく。兵士は戦いに勝つとレベルアップ。階級も上がり、サンダース軍曹に続く軍曹だって作れるのだ。マウス対応で、快適操作も約束されているぞ。

第2次世界大戦で



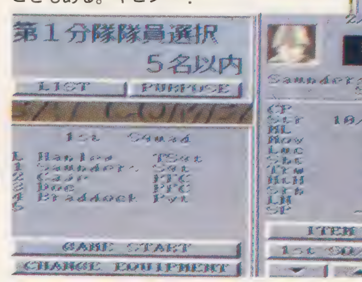
⬆建物などの遮蔽物には強度が設定されている。敵の攻撃を予測しながら戦おう。

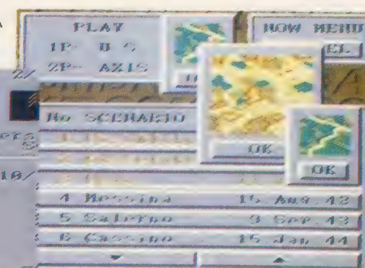


⬆武器の性能にも細かいステータスがある。

熱く戦い抜くのだ！

⬇シナリオによっては兵士の人数が少ないこともある。キビシー！





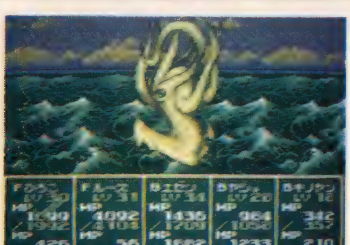
⬆好きなシナリオだけ遊ぶモードと、始めから連続して遊ぶモードがあるぞ。

神聖紀オデッセリア

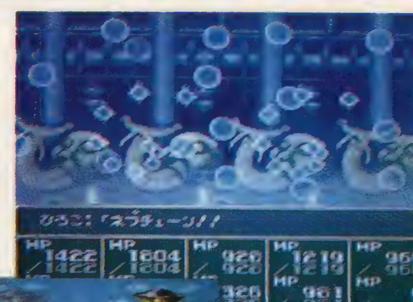
SFC	6月発売予定		
	RPG	12M	Ⓑ
	ビック東海		¥9,500

メーカーからの一言
構想3年・制作2年の汗と涙の自信作。4月17日より全国約500の小売店でキャンペーン開催。

3つの時代にまたがる壮大なRPG



RPGの乱立するSFCに新風を巻き起こす(!?)、斬新なアイデアと壮大なスケールのRPG。天地創造、人類発祥など3つの時代を、主人公の少女と仲間たちが時空を越えて戦うぞ。アイテムや武器を組合せ、強力な武器を作るアームズ・メーキング・システムを始めとする多彩な新システムが魅力的だ。

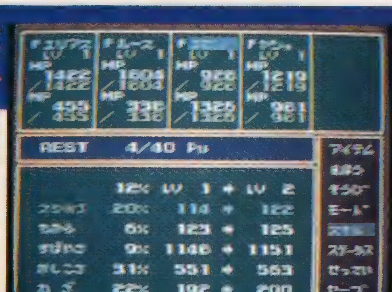


⬇魔法サンダー。威力は見ての通りだ。



⬆1つの魔法が、敵には攻撃、味方には回復系の効果を発揮する。ムダがないよね。

自分の好みにレベルアップ これがスキルアップシステム



⬅いつでも設定を変えられるから、失敗を心配しなくてもいいのだ。

すばやさ、賢さ、スタミナなど、いろいろな能力への経験値の配分をあらかじめ決めておけるシステム。レベルアップすると、その割合に応じてキャラが成長していくので、HPはないけど、MPのすごく高い魔法使いとか、すごく素早い戦士とか自分だけのオリジナルキャラが作れるのだ。

強敵！ チンロンだ



➡イベントに登場するボス。当然、恐ろしく強いのだ。

©Combat TM is Licensed to ActivisionR. All rights reserved. Combat TM is sublicensed to Yonezawa Company Limited. Based on the television series originally broadcast on the ABC Television Network. ©1993 YONEZAWA／S'PAL ©VIC TOKAI

R-TYPE Ⅲ

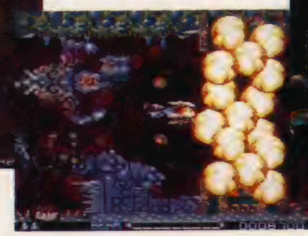
SFC	発売日未定	
STG	8M	——
アイレム		価格未定

メーカーからの一言
長い沈黙を破り、再びR9が始動する。『R—TYPEⅢ』の新たな世界がキミたちを待つ!!

3つのフォースとともに銀河に旅立つR9

過去2回にわたり地球を助けてくれた新鋭の戦闘機、R9。今度は、銀河系の中央に位置する〝マザーバイド〟と呼ばれる場所から産み出される異形生命体を相手に、派手な戦いを見せてくれる。さらに今回は、『R—TYPE』の最大の魅力、フォースの種類がなんと3つに。ショットの数も大幅に増えて、迫力も爽快感も大幅アップ。


⬆自機の前や後に接続できる武器がフォースなのだ。


⬇フォースの種類が3つ。当然、攻撃の種類も多彩。


⬆どひゃー！　さらにデカく、気持ち悪くなったボスキャラが出現。でもね、自機だって負けずにパワーアップしてるんだぜ。

仮面ライダーSD

SFC	6月発売予定	
ACT	8M	——
ユタカ・バンダイ		¥8,800(予)

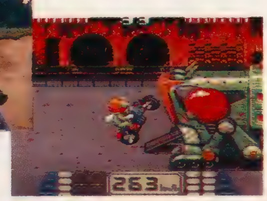
メーカーからの一言
懐かしの仮面ライダー1からRXまでが登場。痛快なバイクレースアクションを楽しんでね。

スーパーバイクでレースアクションしようぜ



⬅ステージによって登場する仮面ライダーが違う。


⬆ひたすら速く走るタイムアタック。大ボスはいない。


⬇ステージクリアするとバイクがパワーアップ。

平和な街に、突然悪の暴走集団が現れた。暴力の限りを尽くすその集団は、なんとあの「グランショッカー」だったのだ……。ⅠからRXまで、10人の仮面ライダーたちがスーパーバイクに乗って大活躍。グランショッカー相手に、体当たり、横蹴りなどの痛快アクションを展開する。街や山、空などの全10ステージを猛スピードで駆け抜けろ。

ランセイバー

SFC	7月9日発売	
ACT	8M	——
ホリ電機		¥8,500(予)

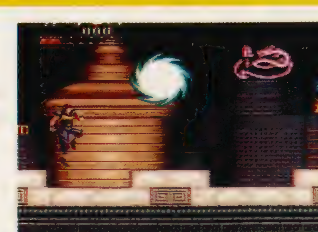
メーカーからの一言
ホリ電機ソフト第1弾！　ホリコマンダーで遊べば楽しさ倍増。2人で遊べば4倍増の楽しさだ。

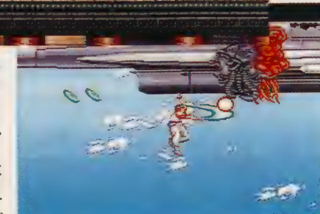
サイバーな未来を体験


⬆こんなふうに天井などにつかまって攻撃できたりする。でも安心してると落ちることも。


➡必殺技もある。画面上の敵全員にダメージを与えることができるのだ。ここぞという時に使おう。

西暦2998年の地球を舞台に、ランセイバー（戦闘用人造人間）VS超変異生物の壮絶な戦いが始まった。縦横にスクロールする近未来的で美しいビジュアルの中、ランセイバーがスピーディに動き回る姿は斬新で圧倒的。回転アタックやキック、スライディング、ぶら下がりなど多彩なアクションにも目を奪われる。ステージは全部で5つ。2人同時プレイも可能なので、友達といっしょに遊べるのもうれしいね。


⬅回転アタック。体が光るのがニクイ。


➡ボスキャラはさすが。演出もなかなか。

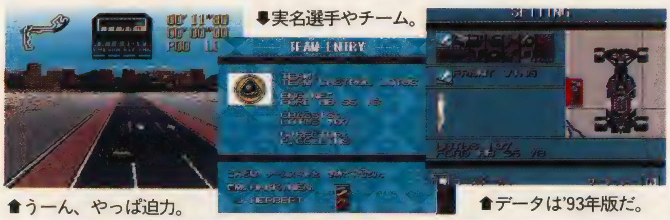
©1993 IREM CORP ©東映／東映ビデオ／石森プロ　YUTAKA ©HORI ELECTRIC CO.,LTD 1993

スーパーF1サーカス2

SFC	6月発売予定	日本物産	RCG	¥9,200

究極のリアルを追及した3Dレース

アーケードを始め、いろんな機種でも根強い人気の『F1サーカス』が大きくバージョンアップして帰ってきた。なんと、トップビューだったレース画面はスピード感あふれる3D。さらに路面のアップダウンの感じも微妙に表現。実際のF-1レースそのものの臨場感が味わえるのだ。



⬇実名選手やチーム。

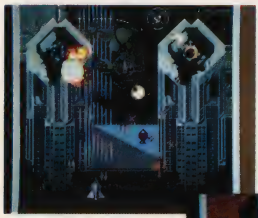
⬆うーん、やっぱ迫力。

⬆データは'93年版だ。

ソニックウィングス

SFC	7月発売予定	ビデオシステム	STG	¥8,800

協力して敵機を撃墜せよ!





アーケードでSTG野郎のハートをつかんだ未来派STGだ。このゲームの特徴は、8人いるパイロットの中から好きなキャラクターを選んで戦いに出発できること。それぞれが乗っている戦闘機は使用武器、ボムのタイプが違うので、どれを選択するかがポイント。8人のキャラそれぞれでクリアを目指せ。

➡パワーアップすると攻撃も派手に！ こうなると無敵の快進撃！

⬆戦闘機の攻撃法はそれぞれ違う。戦いやすいものを選択しよう。

WWF※ スーパーレッスルマニアII※(仮)

SFC	7月発売予定	アクレイムジャパン	SPG	¥9,800(予)

リアルな肉弾戦が大迫力

リアルなグラフィックでレスラーたちの魅力をあますところなく再現してくれた『WWF～』の続編だ。今回はWWFで強力な人気の「YOKOZUNA」、「アンダーテイカー」、など14人の猛者たちがリングせましと暴れ回る。必殺技も忠実に再現されていて、プロレスゲームファンには見逃せない1本だ。



⬆16Mという大容量で、魅せる闘いを演出。



⬆6人が入り乱れる、ロイヤルランブルだ。

バズー！魔法世界

SFC	6月発売予定	ホット・ビィ	RPG	¥9,800

魔法世界を冒険しよう

イアルティスという名の大陸で繰り広げられるファンタジックRPGだ。主人公は父の遺志を継ぎ、立派な魔術師となるべく魔術師学校に入学する。独創的な戦闘シーン、新機軸の移動法など見どころいっぱい。



⬆主人公は女の子と男の子の好きな方でプレイできる。

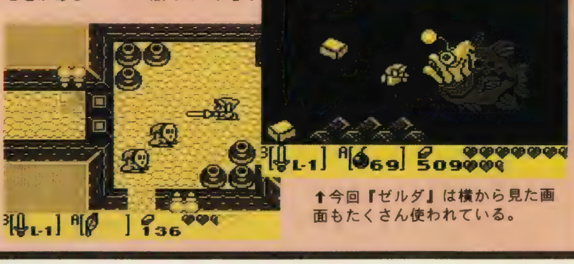
➡戦闘は接近戦だと1画面、離れていると2画面になる。

最速情報 SUPER FLASH

任天堂からGBとFCの新作情報が飛び込んできた。まず6月6日発売予定のGB『ゼルダの伝説 夢をみる島』。SFC版で邪悪の王ガノンを倒しハイラルに平和を取り戻した勇者リンクが、新たな旅に出る。今回は「ジャンプ」や「盾を構える」などの新アクションが追加された。さらに任天堂の他のゲームに出てきたキャラが、いろんな場面で登場するなんていうユニークな仕掛けもある。価格は¥3,900(込)。

FCは『デメジカファイト』という新タイトルが発表された。人気の格闘ACTで、ロボット同士が熱い闘いを展開するのだ。発売は5月21日、価格は4,900(込)。

⬇この敵キャラは、どこかで見たことがある!? GB版『ゼルダ』。



⬆今回『ゼルダ』は横から見た画面もたくさん使われている。

LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION NIHON BUSSAN CO.,LTD.©VIDEO SYSTEM 1993 ※Trademark of TitanSports,Inc.©1993 TitanSports,Inc.©1993 HOT・B.LTD.©山田聖博

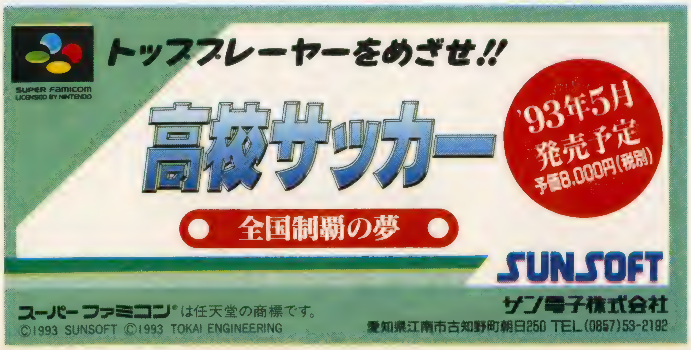
SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月26日(金)	パワーモンガー 魔将の謀略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
	The・心理ゲーム 悪魔のココロジー あなたのすべてをあばきだす	ETC	¥9,800	ヴィジット	B
	ノイギーア 海と風の鼓動	A・RPG	¥9,800	ウルフ・チーム	B
	デザートストライク	SLG	¥8,900	EAビクター	P
	ブルースブラザース	ACT	¥7,800	ケムコ	
	ポップン ツインビー	STG	¥8,900	コナミ	
	デッド・ダンス	ACT	¥9,700	ジャレコ	P
	つっぱり大相撲 立身出世編	SPG	¥9,000	テクモ	B
	ウルトラセブン	ACT	¥8,800	バンダイ	
	ザ・グレイトバトルIII	ACT	¥8,700	バンプレスト	P
	インターナショナルテニスツアー	SPG	¥8,900	マイクロワールド	P
4月2日(金)	エアーマネジメントII 航空王をめざせ	SLG	¥12,800	光栄	B
4月3日(土)	ブレス オブ ファイア 竜の戦士	RPG	¥9,800	カプコン	B
	キャプテン翼IV プロのライバルたち	SLG	¥9,700	テクモ	B
4月7日(水)	太閤立志伝	SLG	¥11,800	光栄	B
4月9日(金)	アクションパチ夫	ACT	¥9,500	ココナッツジャパン	
4月16日(金)	デュアル オーブ 精霊珠伝説	RPG	¥9,700	アイマックス	B
	The麻雀・闘牌伝	ETC	¥8,900	ビデオシステム	B M
4月23日(金)	エルナード	RPG	¥9,600	ゲームプラン21	B
	怒りの要塞	STG	¥8,700	ジャレコ	
	スーパーバトルタンク	ACT	¥7,800	パック・イン・ビデオ	
4月28日(水)	スーパー ダンク スター	SPG	¥7,900	サミー	
	スーパーボンバーマン	ACT	¥7,800	ハドソン	P
4月下旬	龍騎兵団ダンザルブ	RPG	¥9,500(予)	ユタカ・バンダイ	B
5月14日(金)	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!	ETC	¥7,680	エポック社	B
	対局囲碁ゴライアス	ETC	¥14,800	BPS	B M
5月21日(金)	NBAオールスターチャレンジ	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
5月28日(予)	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	ETC	¥9,800	ケイエスエス	P
5月28日(金)	早指し 二段森田将棋	ETC	¥14,800	セタ	B M
5月中旬	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	P
5月下旬	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,500	カルチャーブレーン	B
5月予定	化学者ハリーの波乱万丈	ACT	価格未定	アルトロン	
	ファイナルファイト2	ACT	¥9,000	カプコン	
	高校サッカー 全国制覇への夢	SPG	価格未定	サンソフト	
	セプテントリオン	ACT	¥8,500(予)	ヒューマン	
6月4日(金)	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	RPG	¥9,800	エポック社	B
6月25日(予)	三国志正史 天舞スピリッツ	SLG	¥12,800	ウルフ・チーム	B M
6月中旬	ファーストサムライ	ACT	¥7,800	ケムコ	
6月予定	エイリアン3	ACT	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	ウイング・コマンダー	STG	¥9,800	アスキー	P
	プロ麻雀 極	ETC	¥9,600	アテナ	P
	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
	激突弾丸自動車決戦 バトルモービル	ACT	価格未定	システムサコム	
	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,800	セタ	B
	エストポリス伝記	RPG	価格未定	タイトー	B
	コスモポリス ギャリバン	ACT	価格未定	日本物産	
	スーパーF1 サーカス2	RCG	¥9,200	日本物産	B
	ヨッシーのクッキー	PZG	¥7,200	BPS	
	神聖紀オデッセリア	RPG	¥9,500	ビック東海	B
	スーパーフォーメーションサッカーII	SPG	¥8,500	ヒューマン	B
	バズー! 魔法世界	RPG	¥9,800	ホット・ビィ	B
6月予定	仮面ライダーSD	ACT	¥8,800(予)	ユタカ・バンダイ	
7月9日(金)	ランセイバー	ACT	¥8,500(予)	ホリ電機	
7月10日(予)	ワールドサッカー	SPG	¥9,500(予)	ココナッツジャパン	B
7月上旬	全日本プロレス	SPG	¥9,800(予)	メサイヤ	P
7月中旬	スーパー競馬 風のシルフィード	SLG	価格未定	キングレコード	B
7月下旬	デバステイター	ACT	価格未定	マイクロワールド	
7月予定	スーパー競馬	SLG	¥9,700	アイマックス	B
	デスブレイド	ACT	¥9,700	アイマックス	
	スーパーハイインパクト(仮称)	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	WWFスーパーレッスルマニアII(仮)	SPG	¥9,800(予)	アクレイムジャパン	
	スーパーエアダイバー	SLG	価格未定	アスミック	
	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
	トムとジェリー	ACT	価格未定	アルトロン	
	スーパーカジノ シーザースパレス	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	P M
	摩陀羅2	RPG	価格未定	コナミ	B
	TRIFF 大西部アニマルの秘宝	SLG	価格未定	サイクロン	B
	美少女雀士スーチーパイ	ETC	価格未定	ジャレコ	
	聖剣伝説2	A・RPG	価格未定	スクウェア	B
	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII	ACT	¥8,600	東芝EMI	B
	第3次スーパーロボット大戦	SLG	¥9,600(予)	バンプレスト	B
	バトルドッジボールII	SPG	¥9,500(予)	バンプレスト	P
	ソニックウィングス	STG	¥8,800(予)	ビデオシステム	
	大仁田 厚 FMW	SPG	¥9,800(予)	ポニーキャニオン	
	サージェントサンダースコンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B
8月下旬	ソード・ワールドSFC	RPG	¥9,800(予)	T&Eソフト	B
8月予定	MVPベースボール(仮称)	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	レッド・オクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
	夢幻の如く	RPG	¥9,800(予)	インテック	B
	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	¥8,900(予)	任天堂	B
	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800(予)	バリエ	
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B
	A・RPG(仮称)	A・RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
夏予定	ニトロパンクス マイトヘッズ	ACT	価格未定	アイレム	
	ソルスティスII	A・RPG	¥9,500	EPICソニーレコード	B
	ユートピア	SLG	¥9,500	EPICソニーレコード	B M
	トップレーサー2	RCG	価格未定	ケムコ	P
	スーパープロフェッショナルベースボールIII	SPG	価格未定	ジャレコ	B
	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
	餓狼伝説II	ACT	価格未定	タカラ	
	熱血高校ドッジボール部 くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	価格未定	テクノスジャパン	
	熱血バレーボール	SPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	ラプラスの魔	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
9月予定	お茶の間伝説	ETC	価格未定	I・G・S	B
	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語(仮称)	SPG	価格未定	テクノスジャパン	
10月予定	超時空要塞 マクロス(仮称)	STG	¥8,600(予)	バンプレスト・ザムス	
11月予定	フォーチュン・クエスト	ETC	¥9,600(予)	バンプレスト・ザムス	B
秋予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
12月予定	Soul&Sword	RPG	¥9,500(予)	バンプレスト・ザムス	B
冬予定	スーパー人生ゲーム	ETC	価格未定	タカラ	
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	スーパー将棋2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	スーパー麻雀2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	スーパー R-TYPEⅢ	STG	価格未定	アイレム	
	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
	スーパー・ウィジェット	ACT	価格未定	アトラス	
	メガロマニア 時空大戦略	SLG	価格未定	イマジニア	P M
	ラスベガスドリーム	ETC	価格未定	イマジニア	B M
	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	価格未定	エニックス	B
	ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
	飛龍の拳スペシャル	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	スーパーファイティングウォーズ(仮称)				
	龍虎の拳	ACT	価格未定	ケイ・アミューズメント	
	ドラッケン2(仮称)	RPG	価格未定	ケムコ	B
	NFLフットボール	SPG	価格未定	コナミ	
	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
	将魔	ACT	価格未定	サミー	
	ノスフェラトゥ	ACT	¥9,500	セタ	
	モンスターメーカー3	RPG	価格未定	ソフエル	B
	ダライアスフォース	STG	価格未定	タイトー	
	ザ・ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
	おざなりダンジョン	RPG	価格未定	DATAMポリスター	B
	COTTON 100%	STG	価格未定	DATAMポリスター	
	アクタリオン	RPG	¥8,900	テクモ	B
	ザ・ソードマニアック	ACT	価格未定	東芝EMI	
	超ゴジラ	ACT	価格未定	東宝	
	イースⅣ MASK OF THE SUN	A・RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	エイトアワーズ(仮称)	RCG	価格未定	ナムコ	
	Jリーグサッカー(仮称)	SPG	価格未定	ナムコ	
	スーパーファミリーテニス	SPG	価格未定	ナムコ	
	スパークリングショット(仮称)	SPG	¥8,000(込)	任天堂	B
	ヴェルヌワールド(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト・ザムス	B
	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
	クラッシック・ロード	SLG	価格未定	ビクター音産	B
	サンサーラナーガⅡ	RPG	価格未定	ビクター音産	B
	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
	宇宙の騎士 テッカマンブレード	ACT	価格未定	ベック	
	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	



FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月26日(金)	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星	ETC	¥12,800	アイレム	
	もえろツインビー シナモン博士を救え	STG	¥3,900	コナミ	
	ぴょこたんの大迷路	PZG	¥4,980	サンソフト	
	炎の闘球児 ドッジ弾平2	ETC	¥6,800	サンソフト	B
3月30日(火)	快傑ヤンチャ丸3	ACT	¥6,500	アイレム	
4月23日(金)	ダックテイルズ2	ACT	¥5,800	カプコン	
	くにおくんの熱血サッカーリーグ	SPG	¥6,500(予)	テクノスジャパン	
4月28日(水)	ゴリラーマン	ETC	¥6,900	ヨネザワPR21	
4月下旬	専用カセットNo.2 ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!!	ACT	¥2,800(予)	バンダイ	
	専用カセットNo.3 SDガンダム GUNDAM WARS	SLG	¥2,800(予)	バンダイ	
4月予定	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
	ザ・ジェットソンズ	ACT	価格未定	タイトー	
5月予定	うしおととら	RPG	¥7,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
6月19日(予)	Jリーグ ファイティングサッカー	SPG	¥7,900	I・G・S	
6月中旬	パチ夫くん5	ETC	¥8,500	ココナッツジャパン	B
6月予定	マイティファイナルファイト	ACT	¥6,500	カプコン	
7月9日(予)	アルマジロⅡ	ACT	¥6,900	I・G・S	
7月予定	ソルダム	PZG	価格未定	ジャレコ	
夏予定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
9月予定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
発売日未定	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
	レッドオクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
	スペースオペラ 大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
	フィリックス・ザ・キャット	ACT	価格未定	ハドソン	
	怪盗シュガー	ACT	価格未定	ビック東海	
	エリック・ザ・バイキング	RPG	価格未定	ビデオシステム	B

電撃スーパーファミコン第7号は 4/9(金)発売

次号予告

次号はドラクエI・II、マザー2、マダラ2、聖剣2など、この夏を暑くするRPGを特集。第2特集は、Jリーグで盛り上がるサッカーゲーム。付録は、SLGの老舗、光栄カタログだ。

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

EDITOR'S NOTE

「佐々木！ いつんなったら新キャラ作るんだよ係」にたくさんのお便りありがとう。ご希望の多かった鳥系のキャラが次号の表紙から登場します（たぶん）。引き続き「佐々木先生、とにかく締切り守れ係」でご意見募集中です。㊧

「よく遊びよく学べ」ではないが、私の場合は「よく遊」ばないと「よく働」けない。去年から満足に遊んでないので、少しストレスがたまりぎみである。そこで夏休みに向けて、ある計画を進行中。それが何かはまだ秘密♡ K田

やめようやめようと思いながらまた飲み屋のカウンターで眠ってしまった。なんて学習能力がないんだろうと反省。でもその日はまた起きてマイク片手に飲み直したんだから、ちょっとは成長してるってことだよね（ちがうって!!）㊨

昨日全日本プロレスを見に行きました。川田VSハンセンのド迫力喧嘩マッチに興奮してしまいました。会場にはきくちゃんや篠君がいました。マルカツの片山氏もいました。でも、僕たちは喧嘩マッチはやりませんでした。 はせがー

編集部の入口に季節はずれのクリスマスツリーがある。去年作ったヤツだ。やたらと盛り上がって飾ったのだが、ウチの編集部員は跡かたづけってもんを知らない。困ったもんである。かくいう私も自分でかたづける気にはなれない㊪

引越シーズン到来で私も部屋探しをしている。この前リビングが15畳もある広い部屋を見つけたが、予算オーバーなので悩んでいたら他の人に取られてしまった。逃がした魚は大きい。いつか家を建てたら15畳のリビングを作るぞ。㊫

今年は五か国対抗ラクビーが大混戦。今回気づくのは、FWがバックスのラインに参加する機会が増えたせいか、一体となった攻防が増えたこと。ただし、バックスの華麗なプレイがトライまで結びつかなくなったのが残念だけど。㊬

TVでしかその姿はみていないが、今年は何かやってくれそうな気がする。巨人に移籍した一茂のことだ。今年は正念場で、本当にあとがないからかなり気合いが入っているのは確か。「監督！開幕戦は是非一茂をスタメンに!!」 ㊟

前号では、編集後記を〆切まで引っぱって、さらに提出しなかったため、隣の渡辺ロンちゃんが代筆してくれました。どうもありがとう。これに味を占めた私は、毎回誰かに代筆してもらおーかと思っています。反省しないもんねのㇱ

一般誌に『ドラクエ』がアメリカで映画に、と書かれてた。エニックスに確認してみると、「聞いてないよ」とのこと、その真偽はおいといて、でも楽しいのかな、ハリウッドの『ドラクエ』って。内容は日本的だったりするからなあ。㋔

問）2～3月に新しいバイトくんが入りました。本多くん(24歳)、米倉くん(24歳)、原くん（23歳）の3人です。さて、編集部の平均寿命…じゃなくて平均年齢は何歳になったでしょうか。小数点以下第2位まで四捨五入して答えよ。㊜



ライター募集

3度のメシよりゲームが好き。ゲームの事にはちょっとうるさい。雑誌関係の仕事をしてみたい。なあ～んて人に大朗報!!

電撃では，スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です（18歳以上で都内近郊在住者に限ります）。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介（1200字以内）②履歴書（写真貼込み）を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください。

※電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先は

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部「○○○係」

電撃王 5月号 4月8日発売!!

電撃PCエンジン 5月号 3月30日発売!!

電撃メガドライブ 第2号 絶賛発売中!!

月刊電撃コミック GAO 5月号 3月27日発売!!

STAFF

Chief Editor 塚田 正晃
Managing Editor 太田 宏
Editorial Desk 甲田 秀昭／渡部 雅人／長谷川 真
Editors 佐藤 晴美／後藤 勇／中村 敏彦
小坂 淑恵／岡本 敦行／伊藤 量子
Contributing Editors 柳沢 孝文
羽岡 義晴(NONPOPS)／日比野清隆
羽根 正人／狩谷 淳／野口 豊
Writers 山本 裕司
大竹 雅法／小峯 徳司／堀 慎二郎
藤井 大輔(NONPOPS)／梅田 格
小我恋次郎／渡辺 浩弐／荒井 秀雄
三須 隆弘／田島 勝／恩田やよい
奥村 裕子／浅田 実／中里 一雅
戸塚 義一／鳥井 康江／森村 来美
Photographers 中村 英良／外崎 久雄
Designers 12 to 12
アトム・スタジオ／I'LL PRODUCTS
斉藤 和代／クロップ・ハウス
ディレクション・ナカ／サーティーツー
Illustrators 九月姫／中野 豪
杉山 真理／かんなたかし／しろー大野
パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

電撃スーパーファミコン

※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第6号 1993年4月9日 定価490円(税込)

発行所 メディアワークス
住 所 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電 話 (編集部) 03(5276)2432
(広告部) 03(5276)2435
発売元 主婦の友社
住 所 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電 話 (営業開発部) 03(3294)1131
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 26392-4/9

©Media Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※ゲームの内容に関してのご質問は一切受け付けておりません。ご了承ください。


SUPER Famicom
高校サッカー
全国制覇の夢
'93年春、本格的なサッカーブーム到来のこの時期に、満を持して登場するハイアングル、バーズアイビュー(俯瞰型)の3Dタイプのサッカーゲーム。「全国制覇モード」「2Pバトルモード」「PKモード」の3モードで、サッカーの醍醐味を満喫しよう!
トッププレーヤーをめざせ!!
'93年発売未定
予価8,000円(税別)
©1993 SUNSOFT ©1993 TOKAI ENGINEERING
SUPER BATTLE ACTION "WORLD HEROES"
究極デスマッチ
史上最大の英雄は誰なのか!?
タイムマシンで時空を超えてやってきた8人の英雄達!
ハンゾウ
フウマ
ラスプーチン
マッスル・パワー
ブロッケン
J・カーン
ドラゴン
ジャンヌ
日本、中国、ロシアやドイツなど世界中のしかも異なる時代から集まった雄々しい英雄達。
'93年7月発売
WORLD HEROES
ワールドヒーローズ
TM
WORLD HEROES TM. 1992. SNK.
※画面写真は全てNEO-GEOのものです
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUNSOFT
サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL (0857)53-2192
スーパーファミコン®は任天堂の商標です

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6



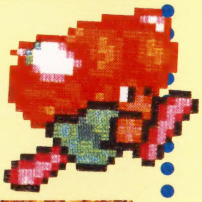
タイプA 戦闘重視派





フィールドに敵を発見！ジャンプしながら剣で攻撃だ。力をためてからボタンを押せ！

ヤッター！剣が敵に命中だ。やっつけたらホネだけになっちゃった。さぁ、次はどいつだ！





自動的に敵の攻撃をよけながら間合いをつめて攻撃だ。近づきすぎたら防御の姿勢をとるぞ！

敵の放った矢もバック転ですばやくよける！しかも面倒な操作は全く必要なし。



迫力ある対ボス戦には、必殺技で戦え！敵の攻撃をかわしながら、力をためて一撃必殺だ！

必殺技は、全部で8段階。ガマンすればする程強力。ゲージを最大！力いっぱいジャンプしてトドメだ！

聖剣伝説2は、どのタイプの人でも楽しめるゾ!!

PARTY ACTION RPG

聖剣伝説2

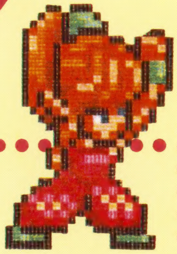
せいけん でんせつ

'93年7月発売予定(価格未定)

スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。

タイプB 物語重視派







タイプBの子は、回復魔法の女の子を操作。攻撃は他の仲間にまかせてここ一番に活躍だ！

敵から離れた所で仲間を助けるんだ。カワイイ精霊を呼びだして、傷を直してあげよう！



清らかな水が流れ落ちる神殿。ここには誰がいるんだろう？それともなにか秘密でも…？

神秘的な神殿の中には、神官らしき女性の姿が…。一体彼女は誰？そして何が起こるのか？



旅の疲れは、宿屋に泊まればすぐ直るぞ。ゆっくり休んで、さあ、また冒険の旅に出発だ！

お店での買い物も、リングコマンドで簡単便利。アイテムをクルクル回して選べばO・K！

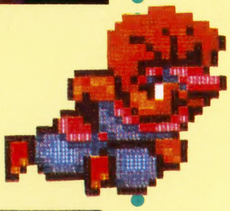
タイプC 戦術重視派





妖精の子供は攻撃魔法が得意。仲間がピンチの時は精霊を呼んで、攻撃魔法をお見舞いだ！

強力な電撃の魔法が敵に直撃だ！大ダメージを与えるぞ！派手なアニメーションもスゴイ！





リングコマンドを呼びだして、攻撃ターゲットを指定しよう。敵を倒すまで追い回すんだ！

行動パターンを指定して戦略を組み立てよう。これは、敵を回避しながら危ないときは攻撃する、という指定だ。



この行動パターンを指定してあげれば、敵から離れながら、危険な時には攻撃もするんだ！

3人で力を合わせれば、強い！強い！キミの戦略がパーティアクションをより面白くする！



©スクウェア

電撃スーパーファミコン 第6号
定価490円（本体価格476円）
●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432［編集］
●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1131［営業］
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

SUPER FAMICOM

Nintendo

揃いました。8種8様の個性派たち。

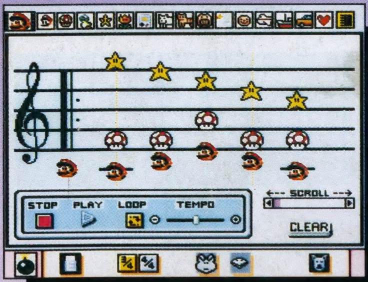


スターフォックス
SHVC-FO 税込価格9,800円

★タイムアタック・・・・ベストレコード★
0'59"84
2月5日現在 任天堂公認記録
コース：マリオサーキットI
ドライバー：クッパ
★ガンバッて、この記録をぬりかえよう!!★



スーパーマリオカート
SHVC-MK 税込価格8,900円



マリオペイント
SHVC-MSA 税込価格9,800円



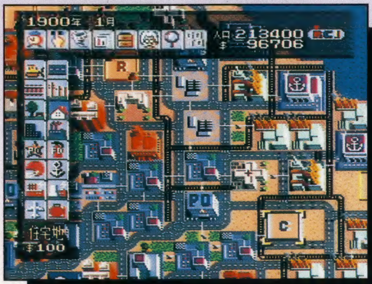
ゼルダの伝説
SHVC-ZL 税込価格8,000円



スーパーマリオワールド
SHVC-MW 税込価格8,000円



エフゼロ
SHVC-FZ 税込価格7,000円



シムシティー
SHVC-SC 税込価格8,000円



パイロットウイングス
SHVC-PW 税込価格8,000円

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513
©1993 Nintendo

T1026392040492
©Media Works 1993
印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌26392-4/9

電撃スーパーファミコン No.6 付録・スクウェアのすべてがわかるパワーブック